

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
February 28 1998 No.215

GAMEST

平成10年2月28日発行（毎月2回・15日、30日発行）
第13巻第6号通巻215号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

高速編
電車でGO!2

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

MARVEL vs. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

幕末浪漫 月華の剣士
私立ジャスティス学園
アームドポリス バトライダー
ストリートファイターII-2nd
ストライカーズ1945II/ほか

強くなるために何かできる！
手に入れよ！攻略バイブル

AOUショー新作先どり
ファイティングバイパーズ2
スターグラディエイター2
ストリートファイターEX2
電車でGO!2 高速編
エアガイツ
メタルスラッグ2/ハーレーダビッドソン
モトクロスGO!/デッド オア アライブ　プラスプラス

1998
2.28
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen


待望の第2弾登場!!
MAX km/h
GO! 2
BY TRAIN! 2
TM
©TAITO CORP.1997
転手だ!!
国民的ゲーム「電車でGO!」に待望の2登場!秋田新幹線「こまち」による夢の高速運転体験を実現!また、新システムとして、ボーナスポイントを獲得できる「定通」を導入。さらに、鉄道ファンも感涙の釜飯で有名な横川駅でのEF63連結を再現!!
もう到着まで待ちきれない。
つ目の夢がかなう…
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"
ZUNTATA
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®
ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
プログラマー、CGデザイナー 募集中! お問い合せ先045(593)7100

TAITO®

電車でG

高速編

245

LET'S GO

こんどは新幹線『こまち』の運

子供の頃見続けた2

[Gーダライアス 未来完了] 2/21 ON SALE!

"Gーダライアス" 栄光の'97ベストBGM受賞!さらに磨きをかけたアレンジバージョン登場!!

ゲーメストが選んだ1997年の年間ベスト受賞作「Gーダライアス」のアレンジアルバム。オリジナル曲15曲の内、「B·T·DUTCH」「G ZERO」「KIMERA II」「Adam」等の名曲をピックアップし、2~3通りのアレンジを加えて収録。アレンジャーは「ダライアス外伝~THE LAST KISS~」を担当した棚橋UNA信仁氏を起用!!ダライアス・サウンドの集大成ここに極まる。

価格2,550円(税込) ZTTL-0019



この号が出る頃には、そろそろ出まわり始めているであろう「マーヴルVS.カプコン」。VS.シリーズのシステムの多くが踏襲されているので、今回はそのシステムを軽く復習しつつ、新システムや各キャラの特徴にも触れてみよう。

キミは独りじゃない

VS.シリーズの最大のウリと言えば、やはりタッグバトル。そのタッグパートナーとの連携攻撃を使いこなさないと、この世界ではとても生き残っていけない。

というわけで、まずはゲームの要となるヴァリアブルシステムからいってみよう。

●ヴァリアブルアタック

大P＋大K同時押しで、後方に控えているキャラが、画面外からスッ飛んできながら攻撃し、それまで闘っていたキャラと選手交代。

飛んでくるスピードはかなり速く、攻撃手段としても使えるが、ガードされてしまうとハイパーコンボや連続技をくらってしまうほどスキが大きいので要注意。

「あ〜、体力減ってヤバい〜、じゃV・アタックで交代」なんて気楽に考えてるとイタい目にあうぞ。

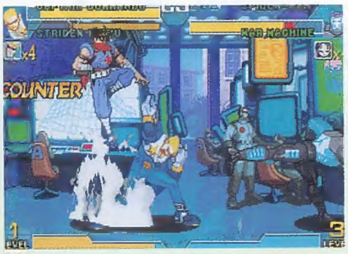


友情その1、Vアタック。簡単だけにリスクもデカい。

●ヴァリアブルカウンター

相手の攻撃をガードしたときに、←↙↓＋大P＋大Kでパートナーが現れて必殺技で攻撃し、選手交代。

ゲージをひとつ使ってしまうが、V・アタックと違い出てくるパートナーは一瞬無敵で隙も少ないので、より安全に交代できる。

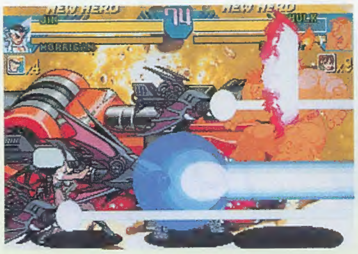


友情その2、Vカウンター。安全に交代したいならコレだ。

●ヴァリアブルコンビネーション

↓↘→＋大P＋大Kで、パートナーと友情合体ダブルハイパーコンボが火を噴いてイッキにノックアウトだ。

ゲージをふたつ使ってしまうが、それに見合うだけの威力はあるし、かなり安全に選手交代できるのもポイントだ。



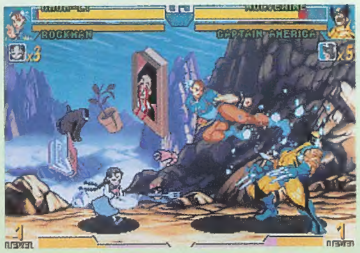
友情その3、Vコンビネーション。威力は文句ナシ。

●ヴァリアブルクロス

↓↙←＋大P＋大Kで、Vクロスの発動だ。発動後は2キャラで相手を攻撃できるうえに、ハイパーコンボも使い放題。その爆発力はハンパじゃないぞ。次ページにカプコンおすすめのV・クロスがあるので参考に。

●スペシャルパートナー

中P＋中Kで、強力な助っ人スペシャルパートナーを呼ぶことができる。前作のMSH VS.〜ではタッグパートナーがアシストにきたが、今回は専用のアシストキャラが20体用意されているぞ。



SPパートナーは使い方次第。

でも基本はひとり

けど、なんだかんだ言っても普段はひとりで闘うことになる。ひとりでも闘っていけるように、やっぱり基本は押さえておこう。

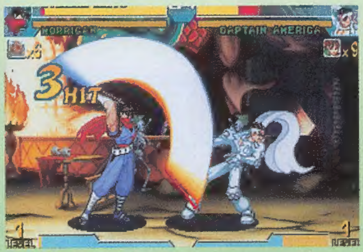
●チェーンコンボ

ボタンをタイミングよく押していくことで出せるチェーンコンボ。

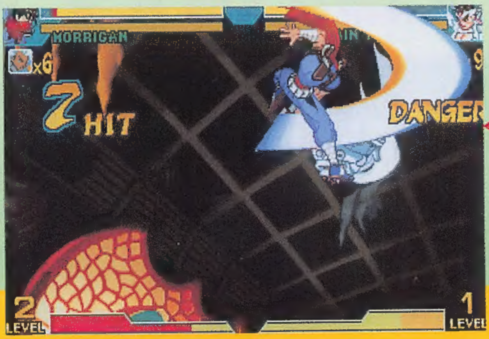
キャラによってヴァンパイアセイヴァーのような6ボタンチェーン、小→中→大の3ボタン、P→Kの2ボタンなどの違いはあるが、必殺技につないだり、エリアル開始技につないでいくのは共通だ。

●エリアルレイヴ

各キャラ固有の浮かせ技を当てると相手を高く浮かせることができる。そこでレバーを上に入れると自動的にスーパージャンプで追いかけるので、空中で連続技を入れることができるぞ。



飛竜ならしゃがみ大パンチで浮かせて、



空中でエリアルレイヴを決めろ。

ほかにもアドバンシングガードなど多くのシステムがあるが、また次号以降で。

開発者オススメ ヴァリアブルクロス（一例）

ハイパーコンボ使いたい放題、タッグを組んだ2キャラが同時に敵を攻撃できるヴァリアブルクロス。
ハイパーコンボからハイパーコンボの連携が生む派手さと爽快感は、まさにVS.シリーズの真骨頂だ。
おすすめヴァリアブルクロスの例をいくつか挙げよう。

○リュウ・真空波動拳&ガンビット・ロイヤルフラッシュ

ハイパーコンボの使い勝手のいい2人だが、その使いやすさはヴァリアブルクロス中でも強力な武器となる。
真空波動拳、ロイヤルフラッシュは、どちらもダメージ中の敵をしばらくの間ホールドする性能があるので、時間差で攻撃すれば真空波動拳↓ロイヤルフラッシュ↓真空波動拳…と連続技になる。真空波動拳を真空竜巻旋風脚にしてやってもOK。
2人ともパートナーを変えて様々なヴァリアブルクロスの連携に発展させることができるはず。

○春麗・気功掌&ガンビット・ロイヤルフラッシュ

ヴァリアブルクロスといえば攻撃のイメージが強いが、春麗の気功掌を組み込めば攻防一体の技となる。
気功掌で打ち上げたところにロイヤルフラッシュを連続技でつなげることも可能だ。
画面端に追いつめていれば確実性はさらに増す。
気功掌の持続時間を計算に入れて敵の打ち上がりを予想できれば色々な連続技が可能だ。

○ストライダー飛竜・レギオン&ロックマン・ハイパーロックマン

レギオンやハイパーロックマンは広範囲攻撃なので組み合わせやすい技だ。
レギオンは当たり方が一定しない欠点があるものの、持続時間が長いのでハイパーロックマンのように強力だが出が遅い技をフォローすることができる。



何だか3つのしもべな感じで、いろいろ飛（跳）んでます。

○ストライダー飛竜・ウロボロス&ウルヴァリン・バーサーカーチャージ

これは恐ろしい組み合わせだ。発動後に敵を挟んでいれば、ウロボロスとバーサーカーチャージを1回のコマンド操作で出すことができる。
オプションのついた飛竜とスピードアップしたウルヴァリンの2人が敵を挟んでいる場面を想像してほしい…。もう何も言うことはないだろう。攻撃しまくるしかない。

○ストライダー飛竜・ラグナロク&ウォーマシン・プロトンキャノン

ここで少し変則的な連携を紹介しよう。
飛竜のラグナロクは投げ技ではなく打撃技であり、ダメージ中の敵でもつかむことができる。つまり、ウォーマシンのプロトンキャノンヒット中の敵にラグナロクが当たるのだ!

○モリガン・ダークネスイリュージョン&リュウ・真空波動拳

モリガンのダークイリュージョンの最後に注目してみよう。
敵は無防備に地面に叩きつけられている。ここを見逃す手はない。タイミングを見計らって真空波動拳で受けとめてやろう。
うまくやれば再度ダークネスイリュージョンを当てることさえ可能だ。
ダークネスイリュージョンはヒット数が多いのでヒットカウンターが面白いようにはね上がるぞ。
同様にキャプテンコマンドーのキャプテンストームも、最後にキャプテンコマンドーが一撃を加える代わりに真空波動拳などを当てることができる。

○キャプテンコマンドー・キャプテンソード&キャプテンアメリカ・ファイナルジャスティス

これは1コマンドの簡単操作で見栄えのする合体技だ。
ファイナルジャスティスで打ち上げたところを、キャプテンソードで叩っ斬ることができる。

スペシャルパートナー

頼れるスペシャルパートナーとして登場するキャラたちを、過去の出場作品とともに一挙紹介だ。
飛び道具系あり、突進系あり、ガード不能ありでパートナーごとの戦術はかなり違ってくるぞ。

- ●超戦士〈ロストワールド〉
- ●ルー&アカビー〈ルースターズ、チャリオット〉
- ●アーサー〈魔界村シリーズ〉
- ●想鐘サキ〈クイズなないろDREAMS虹色町の奇跡〉
- ●東風（トンプー）〈ストライダー飛竜〉
- ●デビロット姫と地獄大師&Drシュタイン〈サイバーボッツ〉
- ●アニタ〈ヴァンパイアハンター〉
- ●魔法使いピュア&ドラ猫ファー〈クイズカプコンワールド2〉
- ●ミシェルハート〈アレスの翼〉
- ●マイティ・ソー〈マーヴル・コミックス〉
- ●サイクロップス〈X-MENシリーズ〉
- ●マグニートー〈X-MENシリーズ〉
- ●ストーム〈X-MENシリーズ〉
- ●ジュビリー〈マーヴル・コミックス〉
- ●ローグ〈X-MEN VS.SF〉
- ●サイロック〈X-MENシリーズ〉
- ●ジャガーノート〈X-MENシリーズ〉
- ●アイスマン〈X-MEN〉
- ●コロッサス〈X-MEN〉
- ●USエージェント〈MSH VS.SF〉



広範囲をカバーするミシェルハートと突進系のぶつかり合いだ。

とみちんの(福)1/4コーナー



えー、わたくしマーヴルVS.カプコンの企画マンを務めさせていただいてます、とみちん（偽名）と申します。本コーナーではこのゲームに登場するカプコンヒーローズについて語ることになってます、と前回書いておくべきでしたね、すいません、不慣れなもので。では気を取り直して第2回、カプコン世界最大のヒーロー、キャプテンコマンドーについて。
'91年発売の同名のゲームからの出演です。
悪の天才科学者Dr.ジェノサイド率いる犯罪超人軍団によって、世界は恐怖のどん底に叩きこまれた!立ち上がれキャプテンコマンドー!!頼れる仲間、忍者ショウ・天才赤ちゃんフーバー・異星人ジェネティと共に、地球の平和を守れ!というのがストーリー。
当時最もインカムを稼げたジャンル（儲からなきゃカプコンもゲーセンもやってけないんすよ）2~4人同時プレイの横スクロール格闘アクションです。
コマンドー・ストライクのショウ・フーバー・ジェネティは、同時プレイ用のキャラだったんですね。
アメコミタッチのハイセンスな雰囲気と、ダッシュができるようになって自由度が広がったのがこのゲームでの特徴かと。
キャプテンファイヤーは"コマンドー"のダッシュジャンプ攻撃、キャプテンコレダーはメガクラッシュ技でした。
よくある話ですが、コレダーは実はありもののグラフィックを組み合わせて後からムリヤリ作った技だそうです。今回もそういう技が…ゴホゴホ。もう絵が作れない状態でまだ技が必要なとき、君ならどうする?
後ろ暗い話はおくとして、飛竜やコマンドーを復活させることは、かつてカプコンマニアだった僕の大きな喜びでありました。これならどんな苦労も耐えられるわ私!と思いましたが、実際にゲームを作り始めたらやっぱりしんどかったです。みんな、うかつに夢の仕事に就いちゃいけないぜ。
てなとこで、次回もこのコーナーでチャージショット!

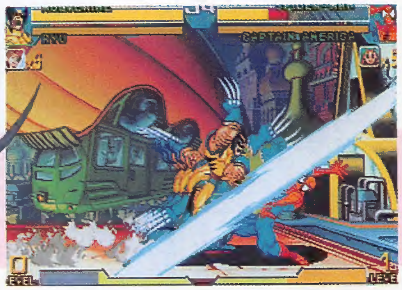
キャラクター&コマンド表大公開！～MARVEL編～

速い、速いぞ！

ウルヴァリン



今作のウルヴァリンは前作と相変わらずのスピードで試合をかき乱してくれそうだ。今まで持っていたバレッジX、ウェポンXの必殺技はそのままに、スピードアップすることもできる。スピードアップ時のウルヴァリンの動きを君はどこまでできるだろう？
　何が楽しみかって、そりゃヴァリアブルクロス時の仕事ぶりだろう。どこまで連続技にできるか？



バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
トルネードクロー	→↓↘+P
バーサーカースラッシュ	↓↙←+P
ドリルクロー	中P+小K+レバー
スピードアップ	↓↙←+PP（ゲージ消費）
ハイパーコンボ	
ウェポンX	→↓↘+PP
フェイタルクロー	→↓↘+KK
バーサーカーバレッジX	↓↘→+PP

変わらぬ強さをもって

キャプテン・アメリカ





キャプテンアメリカは、前作と比べて大きな変更点はない。前作同様、リーチの長い通常技と強力なパワーで相手を攻めたてることが可能だ。エリアルを狙う場合は、立ち中Pで相手を浮かすことができなくなっているので、しゃがみ大Pを使っていこう。

シールドスラッシュ	↓↘→+P
スターズ&ストライプス	→↓↘+P
チャージングスター	↓↘→+K
ハイパーコンボ	
ファイナルジャスティス	↓↘→+PP
ハイパーチャージングスター	↓↘→+KK
ハイパースターズ&ストライプス	→↓↘+PP

サキちゃん！ハルク君！芸能人はハダミドリ

ハルク

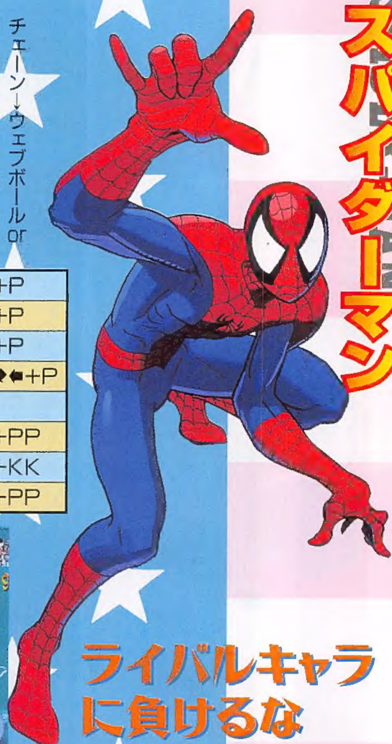


実は強いハルク。この作品の芸風（セオリー）とは異なる動きになってしまうものの、そのスーパーアーマー能力を持ってすれば、チェーンなんかなくともガンマクラッシュで一撃必殺。

ガンマトルネード	→↘↓↙←+P
ガンマスラム	↓↘→+P
ガンマチャージ（対空）	←ため→+K（↓ため↑+K）
ハイパーコンボ	
ガンマウェイブ	↓↘→+PP
ガンマクラッシュ	↓↙←+PP
ガンマクエイク	↓↘→+KK

スパイダーマン

SPIDER-MAN™



チェーン→ウェブボールorウェブスローで相手を固めつつチャンスにエリアルで一気に体力を奪うのが特徴的。マキシマムスパイダーもあるので読みでの行動も多い。チェーンを絡めたいので空中からの攻めを多用するのもOKだ。

　生活費を稼ぐための戦いと言うと聞こえは悪い。が、それが特ダネであることには変わりない。新聞社にも僕にとってもプラスなんだからOKなのさ。

ウェブボール	↓↘→+P
スパイダースティング	→↓↘+P
ウェブスイング	↓↙←+P
ウェブスロー	→↘↓↙←+P
ハイパーコンボ	
マシキマムスパイダー	↓↘→+PP
クローラーアサルト	↓↘→+KK
アルティメットウェブスロー	↓↙←+PP



ライバルキャラに負けるな

ガンビット

GAMBIT™

HOTなクールガイ復活！



X-MENVSストリートファイターから2度目の登場となるガンビットは、棒術の達人にしてナイフ投げの名手。また物に破壊エネルギーをこめてこれを投げつけ、その爆発力で攻撃する。高速飛び道具キネティックカードはこの能力を使い、カードを投げて攻撃する技。出は遅いがスキがないので先手をとるのに使える。リーチとスピードもあるので手数で圧倒しよう！



キネティックカード	↓↘→+P
トリックカード	↓↙←+P
ケイジャンスラッシュ	→↓↘+P
ケイジャンストライク	↓ため↑+PorK
ハイパーコンボ	
ロイヤルフラッシュ	↓↘→+PP
ケイジャンエクスプロージョン	↓↘→（or↓↙←)+KK

ベノム

スパイダー？
いや別キャラです

VENOM™



ベノムファング	↓↘→+P
ウェブスロー	→↘↓↙←+P
ベノムラッシュ	↓↘→+K
ハイパーコンボ	
ベノムウェブ	↓↘→+PP
デスバイト	↓↘→+KK

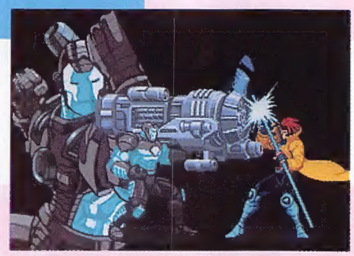


かつてはスパイダーマンのコスチュームでもあったエイリアンコスチュームが、新聞記者エドワード・ブロックに寄生、変身したのがベノムだ。原作ではスパイダーマンを凌ぐ能力を持つが、ゲーム中では〝手数〟という点で引けをとる。だがパワーとトリッキーさではベノムが上。どこから襲ってくるのかわからない、といった攻撃が可能だ。

ウォーマシン

WAR MACHINE™

杜長代理
マスィーン





マーヴル・スーパーヒーローズにいたアイアンマンに似て非なるウォーマシン。

　空中ダッシュと飛行があるので空中戦が大得意だ。上空からスマートボムを落とし、それを盾にして空中ダッシュで攻めていくのが基本。自在に操ればガードを上下左右に揺さぶれるので超強力。

　また、遠めでショルダーキャノンも牽制にはもってこい。

ショルダーキャノン	↓↘→+P
リパルサーブラスト	→↘↓↙←+P
スマートボム	中P+小K
飛行	↓↘→+K
ハイパーコンボ	
プロトンキャノン	↓↘→+PP
ウォーデストロイヤー	↓↘→+KK

キャラクター&コマンド表〜カプコンヒーローズ編〜

カプコン世界最強のヒーロー
キャプテン・コマンドー
C.COMMANDO



3人の仲間を連れて闘うのはキャプテンコマンドー。手から出るキャプテンファイアーは隙も少なくリーチがあって使いやすい。これも手から出るがキャプテンコレダーは上方向をすべてカバーするし、ダメージも高くこれまた使える。コマンドーストライクは押すボタンで違う仲間を呼べ、多彩な攻めを可能にするぞ!!

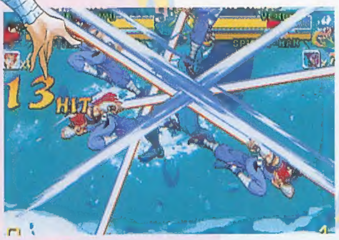
キャプテンファイアー	↓↘→+P
キャプテンコレダー	↓↙←+P
キャプテンキック	↓↙←+K
コマンドーストライク	↓↘→+K
ハイパーコンボ	
キャプテンソード	↓↘→+PP
キャプテンストーム	↓↘→+KK

ストライダー飛竜
STRIDER HIRYU



アメノムラクモ	↓↘→+P
グラム	→↓↘+PorK
ヴァジュラ	↓↙←+K
フォーメーションA	↓↘→+K
ハイパーコンボ	
ラグナロク	→↓↘+PP
レギオン	↓↘→+KK
ウロボロス	↓↘→+PP

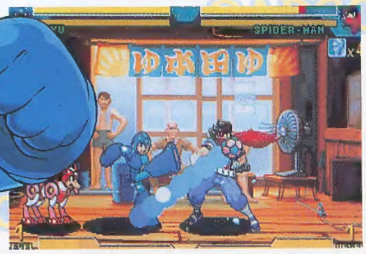
とにかくもうカッコいいし気持ちいい！サイファはチェーンやキャンセルでバリバリつながるし、オプションを使った必殺技&ハイパーコンボで数十ヒットの連続技も当たり前！三角跳び・壁はりつき・分身&ワープなどの特殊移動も備えており、もう何でもアリだ!!



ロックマン
ROCKMAN

小さなボディに能力満載





10周年を迎え意気揚々のロックマン。溜め撃ちのチャージショットをメインに隙あらばアイテムチェンジ。3種類の武器を取り替えながら闘えるゾ。

体が小さくてリーチが短いのが欠点だけど、ハイパーコンボのハイパーロックマンで悪者たちを蹴散らしちゃえ。

ロックアッパー	→↓↘+P
ロックバスター	大P（溜めでチャージショット）
アイテム攻撃（アイテムチェンジ）	↓↘→+P ↓↙←+K（ボタンで変化）
ハイパーコンボ	
ハイパーロックマン	↓↘→+PP
ラッシュドリル	↓↘→+KK
ビートプレーン	↓↙←+KK（大ボタンでミサイル）

カプコン二枚目代表
ジン
JIN

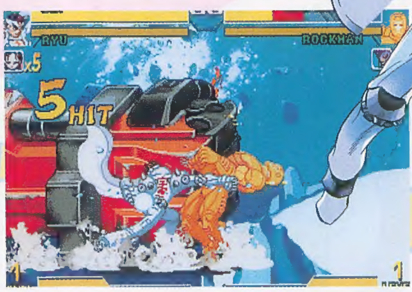
ブロディアと一緒

サオトメタイフーン	←ため→+P
サオトメダイナマイト	↓ため↑+P
サオトメクラッシュ	→↘↓↙←+K
ハイパーコンボ	
ブロディアパンチ	↓↘→+PP
ブロディアバルカン	↓↙←+PP
サオトメサイクロン	↓↘→+KK

サイバーボッツではパイロットだったが、今回は己の肉体で勝負だ（たまにブロディアを助っ人に呼ぶけど）。

通常技が風変わりなので慣れるまでは使いにくいが、殴ったときのソーカイ感はサイコーだぜ。





何だ?この技は!?



春麗
CHUN LI

MSHVSの時とあまり変化していない春麗。空中多段ジャンプや、空中ダッシュを持っていたりと、大空いっぱいに走り回るその姿を見れば、一度は使ってみたくなること間違いなしだ。
今回は新たに、「七星閃空脚」を装備。空中から一閃して襲いかかる爽快な技だ。見た目もいいし、とりあえず使うしかないか!?



気功拳	←↙↓↘→+P
天翔脚	→↓↘+K
百裂脚	K連打
旋円蹴	→↘↓↙←+K
ハイパーコンボ	
気功掌	↓↘→+PP
千裂脚	↓↘→+KK
七星閃空脚	(空中で) ↓↘→+KK

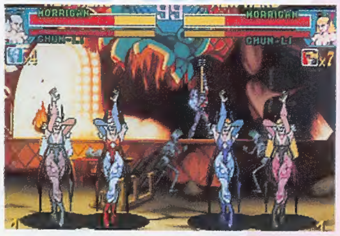
今度はリリス+モリガンで勝負!



モリガン
MORRIGAN

ソウルフィスト	↓↘→+P
シャドウブレイド	→↓↘+P
ベクタードレイン	→↘↓↙←+P
シェルピアス	ジャンプ中に↓+大K
バーニアダッシュ	(空中で) ↓ (or ↑)+PPP
ハイパーコンボ	
ソウルレイザー	↓↘→+PP
シルエットブレイド	→↓↘+PP
ダークネスイリュージョン	↓↘→+KK

ヴァンパイアシリーズの顔とも言えるモリガンが、今回のVS.シリーズに参戦だ。今回のモリガンは、地上ダッシュがリリスタイプ、空中では何と3種類のダッシュ軌道を持ち、変幻自在の空中戦を挑むことができる。
ハイパーコンボもお馴染みダクネスはもちろん、新コンボも用意され、やり応えは十分だ。



一人で3つおいしい!?



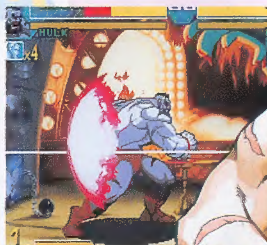
リュウ
RYU

新生リュウはケンと豪鬼の助力を得て、彼らの技を使うことが可能となっている。これが「モードチェンジ」だ。ゲージ仕様技だが使いこなせば面白い闘いができそう。真・昇龍拳も攻撃力が上がってパワーアップ。ちなみに今回のリュウは、ZEROではなくストⅢのリュウ（ハチマキ、声に注目）だぞ。

波動拳	↓↘→+P（空中可）
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K（空中可）
モードチェンジ	→↘↓↙←+P（小でリュウ、中でケン、大で豪鬼タイプに）
ハイパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→+PP
真空竜巻旋風脚	↓↙←+KK



ザンギエフ
ZANGIEF





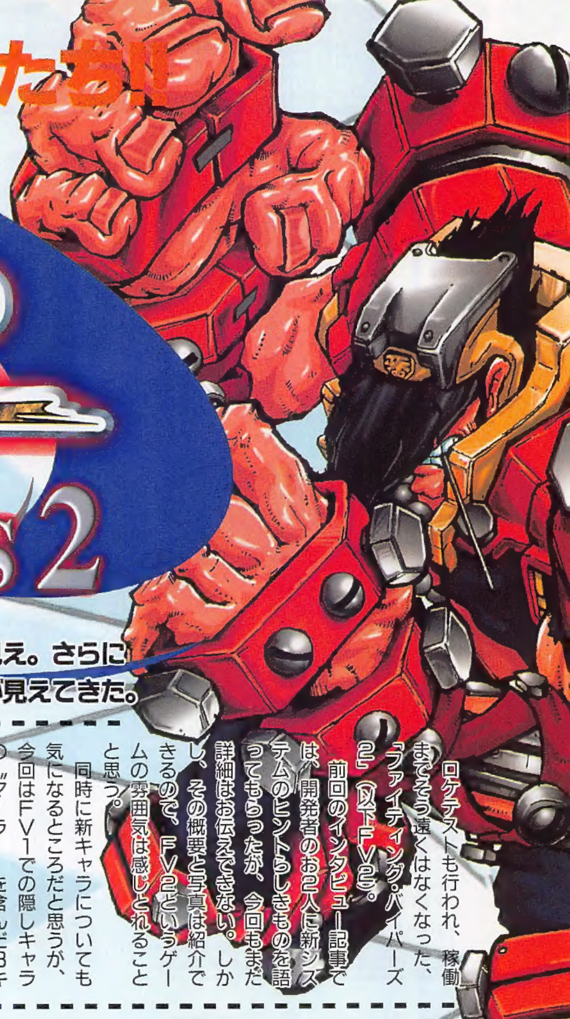
基本的に前作のザンギエフと同じなので、前作をやっていた人ならすぐに扱えるだろう。新技のアイアンボディは、なんとメカザンギになってしまう変身技。使える場面はあるのだろうか?

スクリューパイルドライバー	レバー1回転+P
ダブルラリアット	PPP（or KKK）同時
フライングパワーボム	←↙↓↘→+P
バニシングフラット	→↓↘+P
ハイパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター	レバー1回転+PP
アイアンボディ	←↓↙+小K

メカに変身だ!?

いでよ、新しき壊し屋たち!!

FV2 FIGHTING VIPERS 2



とりあえず（？）マーラーを含む、新3キャラがお目見え。さらに前回から予告してきた、ぶっ飛んだ新システムの片鱗が見えてきた。

ロケテストも行われ、稼働までそう遠くはなくなった、「ファイティング・バイパーズ2」（以下FV2）。

前回のインタビュー記事では、開発者のお2人に新システムのヒントらしきものを語ってもらったが、今回もまだ詳細はお伝えできない。しかし、その概要と写真は紹介できるので、FV2というゲームの雰囲気は感じとれることと思う。

同時に新キャラについても気になるところだと思うが、今回はFV1での隠しキャラの〝マーラー〟を含んだ3キャラを紹介しよう。



◀マーラー／Mahler

性別：男性　年齢：22歳
得意技：プロレス技
性格：寡黙、正義感、使命感が強い

ただ、スペースの都合上、バックストーリーを載せることができないので、ここで説明させていただくと…。

まず〝エミ〟は、年齢を見れば分かるように、何と小学生。何者かに拉致された祖父を助けに、B.M.の施設にバイパーとなって乗り込むという設定だ。ちなみに背中に担いでいるぬいぐるみ（？）の名は「TEDDY MEC」。次のページでも分かるように、ただのマスコットではなく、戦闘時には立派な武器になる。

次に〝チャーリー〟。ピッキーと同じアームストンシティのハイスクールに通う高校生。親に捨てられ天涯孤独で、黒人シスターが親代わりとなっている。

幼い頃からのライバルであるピッキーに、対抗心を燃やしバイパーになったBMXの達人だ。

さて、最後は〝マーラー〟。似ているが、B.M.とは別人。血縁関係にあると噂されている。親族としての使命感からか、B.M.を倒し市政に正義を取り戻すために戦っているらしい。



▶エミ／EMI

性別：女性　年齢：12歳
得意技：寝ころんで暴れる
性格：元気で明るく生意気、根はクールで頭がよい



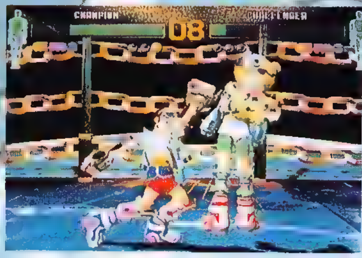
◀チャーリー／CHARLIE

性別：男性　年齢：17歳
得意技：自転車技
性格：血の気が多くケンカっぱやい、負けず嫌い

新キャラはこんな技を持っている！

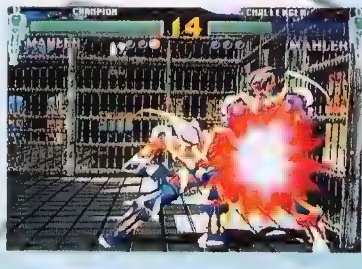

寝ころんで、ジタバタするのが真骨頂。

新キャラの技を見ながら、その性能を推測してみよう。
エミの格闘スタイルは他キャラのように強そうなものではなく、人をくったような、半分おちゃらけ気味のものである。その象徴として、このキャラの最も特徴的な行動は〝寝ころぶ〟というものだ。そこから繰り出す技の選択肢で相手を翻弄していくのが、1つの常套手段となるだろう。


この後は体を回転させながら上昇する。クマは重くない。

チャーリーは見てのとおり、バイク攻撃を得意とする。それを武器にして、相手に殴りかかったりするのはもちろんのこと、コマンドでバイクに乗り、そこからの変則的な攻撃を行う、見た目にも楽しいキャラだ。
最後にマーラー。前作の必殺技は他キャラの流用が多かったが、どうやらレスラーとしての修業を積んだらしく、強力な投げ技を多数常備。

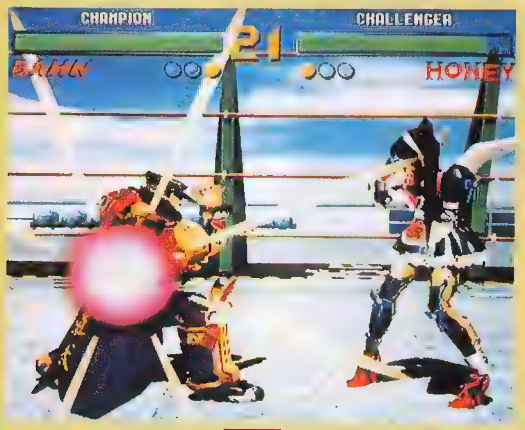

バイクの後輪で殴っているのが分かる?スピン系かな…。

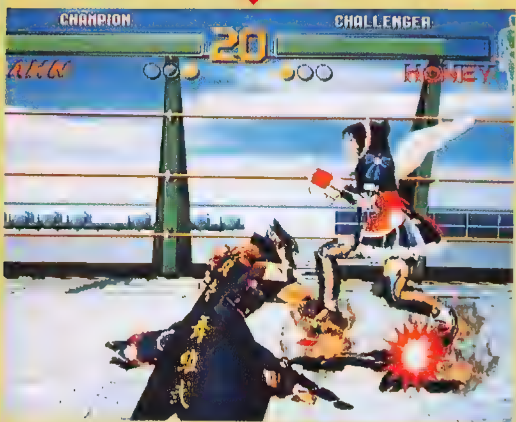

これは肘攻撃。この後、頭による攻撃に移行する。


乗り物には乗らなくちゃ意味がない。色づかいも派手。

下段ガード＆アタックを新装備！

FV1では、上・中段技の性能のものしかなく、ヒットしても上段アーマーしか破壊できなかったガード&アタック（以下G&A）が、下段技のものが付いた（全キャラ）。
これでスライディングでしか、下段アーマーを破壊できなかったキャラは戦いやすくなるだろう。なおG&A返しは永久にできる。




ガードモーション中に光った。当然、G&Aがくる。相手が技を出していなければ、前作なら余裕で立ちガードされていたが、今作からは下段にも出るので、一応ガードを揺さぶれる。さらに下段アーマーを壊す手段が増えた。

ファイナルウェポン！ SUPER K.O.



〝スーパーKO〟とは、そう指定された技を当てて勝てば、写真のような派手な演出が見られる、他の技のものとは一線を画した勝利のこと。
スーパーKO技は、基本的には各キャラ固有のモーション・コマンドだが、全キャラ共通で起こるシチュエーションもあるということだ。
また、それでフィニッシュできた場合の特典というのはまだ未定だが、ここまで派手な演出を見せつけてくれる限り〝高威力〟等の一言では片づけられることはないはず。期待して待とう。



スーパーKO技でフィニッシュ。コレで勝ったからにゃ〜。



相手を大気圏外まで吹っ飛ばし、隕石とともに…、



地球に隕石もろとも相手キャラを落とす！









～STORY～

「馬鹿な…こ、この私が敗れるなど…」
「ついてねえ野郎だぜ」
スターグラディエイターたちの活躍により、第四帝国皇帝エドワード・ビルシュタインは倒れ、第四帝国は壊滅した。

その1年後、ゼータ[illegible]は[illegible]」が現れるという奇妙な噂が流れていた。[illegible]ため、兵をゼータ星に派遣す[illegible]が投入されることとなどあ[illegible]った。

[illegible]

しかし、[illegible]装集団からの攻撃を受け[illegible]た一名の兵士だけだった。[illegible]装集団は「第四帝国」の[illegible]を掲げてい[illegible]う。

事態を重くみた地球連邦軍は「スターグラディエイター」の再結成を決定する。果たして、ビルシュタインは生きているのか？

[illegible]面写真および記事の[illegible]容は[illegible]のものです。

帰ってきたスタグラ

カプコン本格3Dポリゴンゲーム「スターグラディエイター」が、超ド派手、超美麗グラフィック、秒間60フレームの繊細な動きを実現して再び舞い降りてきた。

そこにはプラズマコンボやプラズマリフレクト等のシステムはより改良されていて、また新システムとしてプラズマフィールドというものも加わり、派手なだけでなく細かいバランスや面白さも数多く秘めている。それではそれらをかいつまんで見ていこうか。

方向性の変わったプラズマコンボ

プラズマコンボとは決まった順にボタンを押すことで連続して攻撃していくもの。以前は上下にガードを揺さぶるものが多く、どちらかというと連携に近いものであったが、今回はマジで連続!!連続技になるのでバンバン使っていきたいシステムである。より爽快感が増し、病みつきになりそうな予感。

決まればもうやめられないプラズマリベンジ

プラズマリベンジとは、一般的には当て身のようなもの。使用すると自キャラが青いフィールドに包まれ、この間に攻撃を受けると自動で反撃をするシステムだ。その反撃技がかっこよく、病みつきになること間違いなし。





STAR GLADIATOR NIGHTMARE OF BILSTEIN

第四帝国復活に拍手!!











愛しの恐竜"リムガル"はいないが、第四帝国のおかげで名作は再び戦乱に突入だ。

担当：MVP







……ブラッドのかわりにビルシュタイン……ブラッドのクローン人間。……部隊。しかし、誰が本物で、誰がクロー……らない……自分がオリジナルだと主張し、言い争い……ていた。しかしある日、ビルシュタインが「一番……」と言ったことにより、4人のシェイカ……立てるため、戦いを繰り広げることになる。



より高度に決めるならプラズマリフレクト

プラズマリベンジの上位版として、このプラズマリフレクトがある。

自動で反撃はしないが、相手を一定時間無防備にするので、好きな連続技を狙うことができるわけ。上級者用か？

最後はコレ!! プラズマフィールド

新システムの目玉、「プラズマフィールド」。少しだけ説明すると…。

発動するとプレイヤーがフィールドを張り、これに相手が触れると2人とも特殊空間に閉じこめられる（一定時間）。

この空間内ではプレイヤーのキャラ特性が大幅に上昇し、一定時間圧倒的優位に立つことができるのだ!! これは使いこなしたいシステムだね。



これがプラズマフィールドだ!!

※画面や記事内容は開発中のものです。



スクープ！遂に待望の最新作公開

ストリートファイターEX2



EX2がどんなシステムを引っ提げて現れるかはまったくもって不明。だが期待を裏切らないことは約束できるゲームだ。

担当：借金



ポリゴン採用、3Dフィールドにもかかわらず2Dライクな戦闘ができる心地よさ。今までのストⅡ感覚を損なうことなく、かつ現在の格闘ゲーマーも飽きさせない作り、それが昨年冬に発売されたストリートファイターEXだ。ゲージの駆け引きを追求したEXプラス。そしてダルシム、さくらを加えて君の部屋を連続技ルームにしてしまったEXプラスα。

EXシリーズの完成度の高さは触れればわかる。連続技の爽快感、対戦の駆け引きなど、おもしろさを感じる瞬間が人によって異なるところもバランス良く遊べる証拠。

このEXシリーズの最新作であるストリートファイターEX2が遂にその片鱗を現した。細かいシステム周りは今のところ不明だが、まずはキャラクター（一部）とグラフィックの変化に驚いてもらいたい。

恐るべしアリカ 超美麗グラフィックで



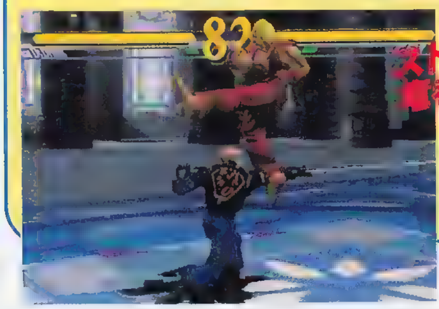
アップ画面でもく・ず・れ・な・い!!

グラフィック同様技も変化

グレードの高いグラフィックに目を見張った人も多いだろう。でもコレが現実。ここに掲載されている写真は、オープニングデモや専用CGなどではない。すべて対戦中のグラフィックなのだ。このクオリティのままキャラが動いてしまう気持ちの良さは一日でも早く実感したいものだ。また、ビジュアルばかりに目を向けたがもちろんこれだけで終わるようなことはしない。グラフィックに合わせるようにキャラクターの技も進化している。今回はケンに注目だ。

疾風？大外回し？





ストⅡXの竜巻っス!!

EX2になってケンの竜巻旋風脚はストⅡXのものに。ジャンプ強パンチ→空中竜巻旋風脚も復活か？

本年もよろしくお願い申しあげます

20世紀末を飾るにふさわしいゲームは、ここにある!

ブランカ参戦

EX2になって、キャラクターがどうなっていくのか現在の段階ではまったく予想もできないのが現状。新キャラが何人いるのか?前作のキャラは残っているのか?まだまだ謎だらけのEX2だがとりあえずここに紹介したリュウ、ケン、ダークの3人は確定している模様。

そしてなんとあのブラジルの孤高の戦士、ブランカがいるではないか!EX2で、すかしローリングやサプライズフォワード（ダッシュ）からワイルドファングなんて行動がとれるのかと思ったら今から胸は高鳴る一方。ブランカ復活と同時に旧キャラは今からブランカ対策になるのか?

RYU



俺たちが相手だ!!

D・DARK



BRANKA





リュウが!!

ケンが!!

ドクトリンが!!

そして…
これがEX2のキーポイントか!?

EX2に関する疑問＆要望大募集!

EX2が発売決定と聞いてしまうと、どうしてもみんなの期待ばかりが先行してしまう。まさに今、現在進行形で制作中なわけだから、全貌が明らかになるのはまだまだ先の話のはず。

でも、だからといってただ指をくわえて発売を待っているだけなんてのも絶対ヤダ。できれば、この先どういう風に展開していくのか知りたいしキャラクターの情報だって気になる。

そこで、EX2に関する君たちの気になる疑問点や、どうしてもザンギエフは残してくれなんていう要望をここで募集していこう。ゲーメスト編集部が読者から寄せられる投稿を責任もってアリカのほうへ運び、実際に答えをもらおうではないか。



ガイルは今回もいますか?今回のラスボスはベガ、それともガルダ?など質問、疑問、要望、その他、リュウに真・昇龍拳入れて下さい、キャミィ希望、CPU戦で練習したい、等、気になることなら何でもOK。可能な限り誌面で紹介していこうと思うので、実際に開発している人やメーカーの人にこんなこと聞きたいなんてことが思い浮かんだら今すぐ下の宛先まで送ってみよう。締切は2月13日（必着）。

宛先
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「アリカのコレかなえて」係

P48に、EX新聞でお馴染み小林真文先生の楽しいマンガ広告（EX2の貴重な情報入り）が載っているぞ。そっちも要チェックやで。

ついに朱雀の正体判明！



今回は、2つの隠しコマンド発表、
朱雀の正体公開と盛り沢山！
攻略も大充実!!



家庭用版なら嘉神も使える（写真は家庭用のものです）

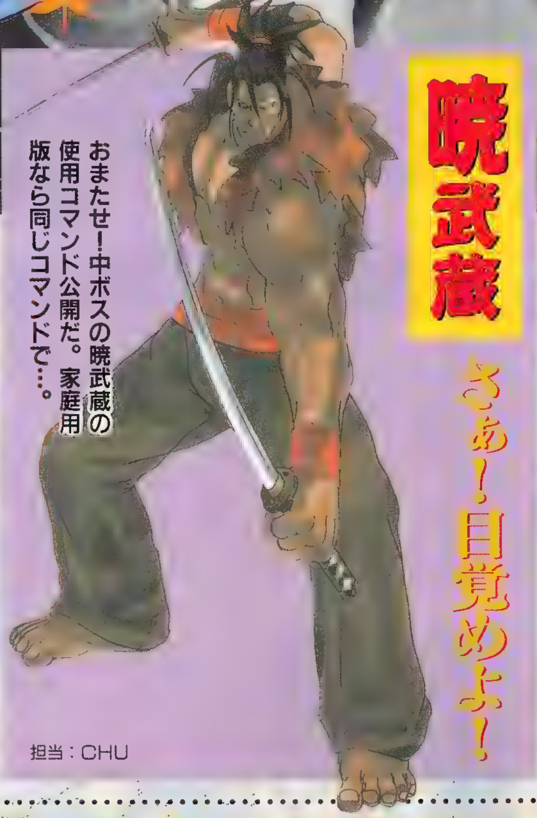
暁武蔵使用コマンド

キャラクター選択画面で素早く（最初の入力から3秒以内）

Cボタン　6回
Bボタン　3回
Cボタン　4回

と押す。

634（ムサシ）と覚えよう。



暁武蔵

さぁ！目覚めよ！

おまたせ！中ボスの暁武蔵の使用コマンド公開だ。家庭用版なら同じコマンドで…。

担当：CHU

上記のコマンドが成立すると画面外にカーソルが行くようになり、そこで武蔵が選べるようになるわけだ。もちろん武蔵にも「技」「力」の選択があるので好きなほうを選べるぞ。

必殺技は、どんな必殺技があるのかを簡単に紹介しよう。

●間欠泉（かんけつせん）
地面に刀を突き立てる技。

●脅かし（おびやかし）
連続で斬りつける突進技。

●十字構え（じゅうじがまえ）
溜め時間によって威力が変わる斬り。

●枕二連（まくらにれん）
2回叩きつける投げ技。

●集中（しゅうちゅう）
剣質ゲージを溜める。

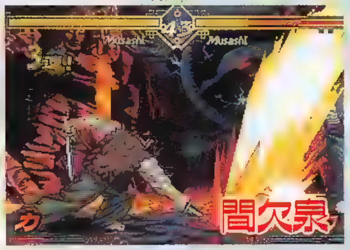
●超奥義・五輪連ね（ごりんつらね）
暴走する連続斬り。

●潜在奥義・二天無双剣（にてんむそうけん）
何度も叩きつける豪快な技。

以上7つ。コマンドは次号で公開する予定だ。楽しみにして待っててね。









乱舞奥義・剣の舞い

技なら舞え

なんとなく使いにくい印象を受ける乱舞奥義だが、ポイントを押さえれば戦力アップだ。

担当：MFC-ぴぐ

剣質「技」で連殺斬と並んで特徴的なのが乱舞奥義。潜在奥義のように1回当たれば大ダメージというわけではなく、発動中の自分の操作によって得られる効果が大きく違ってくるので、実際の試合の中で使っていくにはある程度の知識が必要となる。

まずは基本から身に付けていこう。

乱舞奥義の基本

連殺斬には弱斬り→強斬り→必殺技という一定の流れが存在したが、乱舞奥義はさらにその制約を取り除いたものとも考えられる。

通常技→通常技、通常技→必殺技、必殺技→必殺技がキャンセルでつながっていくので、連続技のバリエーションを大きく広げていける。

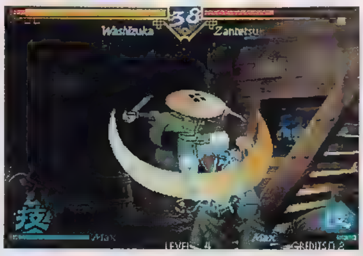
ただし乱舞奥義には制限時間があり、発動すると剣質ゲージが残り時間を表示するゲージとなる。この時間ゲージは技をヒットさせることで減少していくので、効率よく技を当てていかないと、アッという間に時間が切れる。

目安としては発動から弱斬りなら7〜8発、強斬りなら5〜6発当てると時間が切れるといったところ。ただ、技を出さなかったり、ガードされた場合にはゲージの減りはそれほど速くないので、乱舞奥義を発動したからといってそれほど焦って行動する必要はない。逆に相手の攻撃をくらってしまうことがないように落ち着いて行動しよう。乱舞発動した時点では、心理的優位はこちらにあるぞ。

効率よくダメージを与えるためには

時間制限が付いている以上は、乱舞奥義の発動はなるべく相手に近い位置で行いたい。近付く間に攻撃をくらってしまうことによる時間のロスは極力避けたいからだ。

というわけで跳び込みの後や、ダウンを奪った後が発動の狙い目となる。例外として楓や雪のように飛び道具を連発することが有効なキャラは、離れて発動したほうがいいこともある。



密着したいなら跳び込むのが早い。

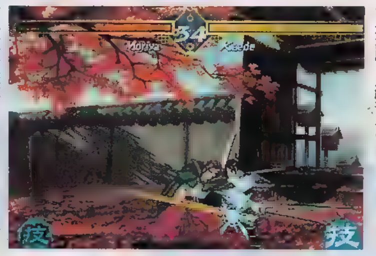
発動後、こちらの攻撃を当てるのに一番手っ取り早いのが、ガードを上下に振ってやること。

下段の弱斬りか足払い→B+Cの中段と連続して出せば、ガードするのはかなり難しい。ただし下段→B+Cが連続技になってしまうと相手が浮いてしまうので、2発ほど下段を出して様子を見て、しゃがみガードしてるならB+C、ヒットしたら立ち強斬りへつないでいこう。慣れればヒット確認できるようになるので、落ち着くことだ。

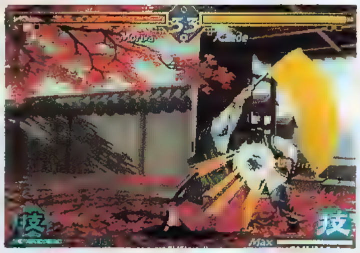
攻撃がヒットした後は、強斬り連打が基本。乱舞奥義中は攻撃を出すと少しずつ前進するので、特にリーチが短いというのでなければ、まず空振りすることはないはずだ。

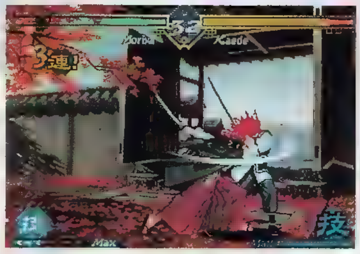
そしてゲージが残りわずかになったところで、いったん弱斬りに戻す。強斬りを3発ほど当てると、ちょうどいい具合にゲージがなくなる場合が多い。

そして弱斬り(できれば⬅+A)から連殺斬につないで、必殺技ないし超奥義につないで華麗に終了だ。



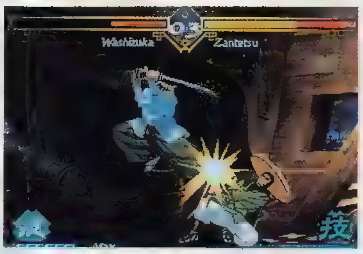
下段の攻撃で様子を見て、◀


ガードされてるなら中段につなぎ、◀


ゲージを見つつ、メインディッシュの強斬り連打から、◀


乱舞終了間際に弱斬りに戻って連殺斬へ。

B+Cの中段の代わりに昇り攻撃がしゃがんでいる相手に当たるキャラなら、小ジャンプ昇り攻撃から空中で5発くらいヒットする程度の感覚で攻撃を連打し、着地してから連続技を叩き込む。あまり空中での連打が速いと空中でゲージが切れてしまうので、速過ぎず、遅過ぎずといったタイミングで。



昇り攻撃でガードを振るのもいい選択だ。

最終的にはジャンプ攻撃→連殺斬→キャンセル乱舞奥義発動→強斬り×5→連殺斬→必殺技（超奥義）までできるようになりたい。乱舞奥義を使って通常技をキャンセルできるので、乱舞奥義をそのまま跳び込みからの連続技に組み込むことができる。

守矢ならジャンプB→⬅+A→A→A→B（→発動）→➡+B×5→⬅+A→A→A→B→弱・月影×2→強・新月→追い打ちでゲージ1本ほどのダメージを与えられる。

ここまでくると潜在奥義の威力も上回るぞ。



玄武の翁なら気合のスッポン召喚も可。

そのほか、雪の霜華、鷲塚の虚空殺、天野の桂馬の高上がりなどは、画面端なら連続で空中ヒットを狙えるし、飛び道具を持っているなら離れて連打して相手の体力を削り取ることもできる。

ちょっとした工夫、ひとつの発見で利用度が大きく上がるので、目的意識を持って使ってみよう。

もし「これは!!」という使い道やいい連続技を見つけたら、編集部「月華の剣士・乱舞係」までよろしく〜。

一口情報：暁武蔵プロフィール。生年月日天正12年、月日不詳・外見年齢35歳・身長6尺6寸（約2メートル）・体重34貫目（約125キロ）・流派は二天一流・趣味仏像彫り・好きなものは兵法で、嫌いなものは無駄とのことだ。

一口情報：1月17、18日の両日行われた「NEO・GEO DJ Station Live'98」は、好評のうちに終了した。「月華の剣士」からはあかり役の麻績村まゆ子さんが出演。ライブレポートは65ページに掲載！

ひたすら TIME ATTACK

斬って斬って斬りまくれ!!

君は90秒以内に何人斬れるかな？
キャラによっては40人斬りも可能だ!!

担当：久々に燃えたMVP

隠しコマンド発表

もう知ってる人もいると思うが、この月華の剣士には通常のCPU戦とは一風変わったタイムアタックモードが存在する。

そのやり方はいたって簡単、お金を投入したら、

「A+B+Cを押しっ放しでスタート」

すればいい。

これで制限時間内にどれだけ相手を倒せるか競うタイムアタックモードのはじまりだ。

ちなみにハイスコアは電源を切っても記憶されているので、是非トップを狙ってみよう。

Ⓐ+Ⓑ+Ⓒで スタートボタン

モード解説

それではタイムアタックモードについてくわしくルールを見ていこう。

制限時間について

月華の剣士のタイム表示は1カウント＝2秒となっている。タイムアタックモードは制限時間が90カウント＝3分となっているが、ここではわかりやすくするために1カウント＝1秒、つまり90秒として今回は表示していくのでよろしく。



90秒（正確には3分間）の熱い闘い、それがタイムアタックだ。

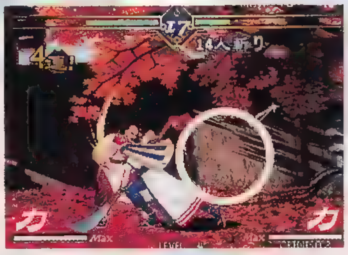
体力点滅について

タイムアタックモードはいくら相手に攻撃をくらっても体力が減ることはない、つまり90秒きっちりと遊べるわけだ。

ここで1つの疑問が挙がる。「体力が点滅しなかったら潜在奥義はどうすんの？」といったことだ。攻撃をくらっても体力が減らないのでもっともな意見である。

しかし心配はない。タイムアタックモードでは残り30秒を切ると自動的に体力点滅モードになるのだ。

つまり、30秒間超奥義を使いまくることが可能、剣質ゲージがあれば潜在奥義も使えるわけだ。これで超奥義を使った連続技を練習するのもおすすめだ。



30秒を切れば超奥義モードに突入!!連続技の練習にもいいぞ。

相手体力はゲージ1本

タイムアタックモードでは爽快感を増すために（?）相手の体力ゲージはゲージ1本になっている。

つまり、体力1本を奪う連続技があれば、一気に即交代させられるというわけ（主に超奥義を使った連続技にあり得るのだ）。

30秒を切ったら次から次へと相手を倒していけるので、もうたまらなく面白いぞ。



相手の体力は最初から1本!!さくさくいこう。

敵の登場のしかた

最初の1人目は普通にスタートするが、1人目を倒したら2人目以降はどういうふうに登場してくるか？

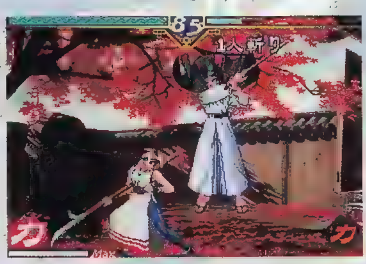
その答えは上から落下してくるのである。1人目を倒すとあとはずっと上から相手が落下してくるのだ。

ここで重要なポイントが2つ。

その一つ目は落下してくる相手は着地まで無防備ということだ。垂直に落下してくるが決して空中ガードをすることはない。よってここは好き放題できるのである。超狙い目だ。

そして2つ目はその落下してくる位置である。これは自分が画面の中央から見えどちらにいるかで決まる。

一見当然のことなのであるが、画面の端までいった時に相手が自分の思っていたほうと逆になりやすいので注意したい（基本的には相手を端で倒して間合いの誤差を少なくしたいため）。



2人目以降は上から落下してくる。狙い目だ。

実戦ワンポイントチェック

ルールを把握したらあとはパターンを作るだけ。ここではその際に注意していたいことについてチェックしていこう。

落下を狙う

先ほども説明したが、2人目以降は上から落下してくるので、ここを狙っていくのが重要である。ここで例えば体力1本奪う連続技を決めたとしよう。すると、すぐに次の相手が落下してくる。再び連続技…つまり2人目以降のパターンは1つあればあとは確実にミスらないようにしていけばいい。

これで、1人目のパターンと2人目以降のパターンの2つのパターンを作ればいいのがわかってもらえたかな？

もう1つ重要なのが超奥義パターン。30秒を切ると使いたい放題の超奥義。連続技に組み込めるならこれもパターンになる。つまり30秒を切った後はこのパターンを使っていけばいいわけだ。また、剣質ゲージはだいたい1人倒すと溜まっているので、30秒を切らずとも2人に1人には超必殺技の連続技を狙っていけるだろう。

より高度なものを狙うのなら、相手の落下の着地に合わせてジャンプ攻撃（小ジャンプがいいだろう）を出していくといい。

これは次の相手が画面に見えるか見えないかの時点でジャンプしていかないといけないので慣れが必要だ。





高度なものを狙うなら、落下してくる相手に小ジャンプをして



そこから連続技を狙うのだ。

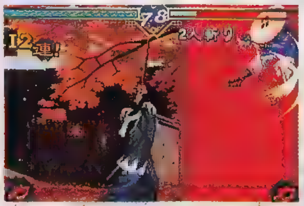
演出に注意

例えば超奥義にありがちだが、少ない手数で相手を倒したとしよう。しかし、ここですぐに喜んではいけない。必殺技にはほとんどのものにかっこいい演出がついていて、この演出時間中も着々とタイムは進んでいるからだ。

また、相手を必殺技や超奥義で倒した時に起こりやすいのが切断モーション。相手が点滅しつつやられた時に、これが意外にロスしているのだ。点滅が終わるまで次の相手は出てこないので注意したい。

これらをまとめると、1人にかかる時間は相手を倒したのに要する時間というよりも出現から次の相手の出現までと考えていくといい。

1人倒すのに約何秒かかるかがわかればそのパターンの理論値がわかるのでいい目標となる。



基本的に超奥義パターンのほうがいいが…、



最終的には演出のない通常技でいったほうがいい。

出現パターンについて

最後の表を参考にしつつ、出現パターンについて説明しよう(編集部調べ)。

実は、最初の相手が決まった時点でそれ以降に出てくる相手はすべて決まるのだ。例外としては最初に楓、雪、守矢が出てきた時はそれぞれ2パターンずつあるので2人目まで見ないとすべてはわからない。

さて、もう1つ重要なことがある。それは最初の4人目までが重要ということである。なぜかというと、出現パターンは16人を1組としてあとはそのくり返しとなっていて、最初の4人は16人の中に2回出てくるからだ。表のように1～4と13～16の顔ぶれは一緒なのである。17～20にも出てくるし、もちろん29～32にも出てくる。



一人目が決まるとあとは全員パターンに沿って出現して来るぞ

つまり、この4人の中に防御力が高い奴やガードが堅い奴が出てきた場合、その苦手な奴を他の奴よりも多く相手にしなければならないのである。

以上のことを注意して自分なりのパターンを作ってみよう。ちなみに編集部では42人斬りが今のところの結果である。健闘を祈る。

タイムアタックの基礎知識

① ABCを押しながらスタート
② 制限時間は90秒
③ 残り30秒を切ると超奥義使いたい放題
④ 相手の体力はゲージ1本
⑤ 2人目からは上から無防備で出現してくる
⑥ 最初の4人に何がくるかが重要
⑦ 演出の長い技は使わない



剣質「技」の人は要チェック

「武器飛ばし」を考える

相手のDボタン誘うためにも、プレッシャーを与える方法を考える。

担当：P・鈴木

こんな人はこのページ要チェックですよ

剣質が「技」の人は、跳び込んでからの攻撃を、

●（←A）→A→↓A→ヒット確認

という流れで進行させていると思う。ヒットしていたら連続技を決め、ガードされていたら連斬を止めて様子を見るか、キャンセルで飛び道具を出すか。もっとも、これは正しい選択である。だが、そんな人にこそ、このページを読んでもらいたいのだ。

何がいいたいのか？それは、「ガードされていることが分かっていても、連殺斬を出していく価値があるかもしれない」ということだ。

武器をなくせばもう勝ちも同然!?

さて、今回扱うテーマは、「武器飛ばし」。連続で攻撃をガードさせることによって起こるこの現象を考えよう。

武器飛ばしの特徴は、

●飛ばされた瞬間は無防備


ガードされていても…、


無理やりガードを解かせることができる。

●いわゆる気絶と同じように、武器飛ばし値が一常値を超えると武器が飛ぶ

●技ごとに武器飛ばし値が異なる。また、キャラによって武器の飛びやすさも違う

ということが挙げられる。

簡単に図で説明しておくので、こちらも参照しておいてもらおう。

武器飛ばし値について

さて、どんな打撃技についても武器飛ばし値は存在するわけだが、当然のことながら技ごとに値の大小がある。全体的なところから説明しよう。

小攻撃は数十回ガードさせないと武器を飛ばせない。以下、C攻撃、必殺技、大攻撃、→Bの順番で武器を飛ばしやすくなる。大攻撃ならば、7回から9回ガードさせれば武器を飛ばすことが可能だ。

つまり「ジャンプBから←A・A・↓A・B・→B」の順で攻撃をガードさせれば、それだけで武器飛ばし値を半分程度溜めることができるのだ。再び跳び込みから同じ連殺斬をガードさせれば、ほとんどのキャラに対して武器飛ばしをすることができるはず。

武器とばしのしくみ

①
あかり　十三

画面上では見えないが、キャラごとに長さが異なる、「武器とばしゲージ」が存在している。存在している。

②
このゲージは、相手の攻撃をガードすることで増加する。増加量は技により異なる。

（本文参照）

③
相手の攻撃をガードさえしなければ、目盛りは急激に減少する。技をくらった場合でも減少している。

④
だいたい、ジャンプからの連続攻撃を続けて2セットガードすると武器は飛んでしまう。武器が飛んだ瞬間は無防備。

※これは編集部調べによるものです


ジャンプ攻撃をガードさせれば、そのまま…、


相手がガードしていれば、7分の4の値が望めるのだ。

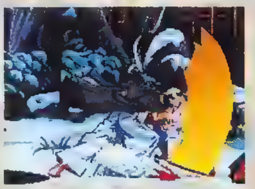
しかし！そううまくはいかない

こんなに単純な武器飛ばしだが、あまり見かけないのはなぜだろうか？それは、「武器飛ばし値の回復」にある。

ガードすると増える武器飛ばし値だが、ガードしていないとき、この値はかなりの速さで減少していく。一連の連殺斬をガードさせることに成功しても、すぐに再び跳び込まないと、2回目の連殺斬では武器を飛ばせなくなっているのだ。つまり、よほど相手がガードに固執していない限りは武器飛ばしは成功しない。これが滅多に見ることができない原因だ。補足になるが以上の理由から、剣質“力”での武器飛ばしはまずないと思ってもらって構わない。

それに加えて難しい理由もある。相手が弾き入力をしていた場合は、B、そして→Bの部分で引っかかってしまう。

「武器を飛ばす可能性のある行動」をして、「体力の3割程度を奪われてしまう」のであれば、これはまさに本末転倒というものであろう。


でも、→Bをガードさせても、再び跳べるのかは疑問だ。

ここで、発想の転換を図ってみる。もしも、連殺斬を1セットガードさせることができたら、相手は少しであってもプレッシャーを受け、次の行動に対して敏感になっているはず。ここでちょっとしたフェイント行為（ダッシュして止まる、等）をすれば、普段よりも効果が高いだろう。小さなプレッシャーでも、大きく活用できそうな一例だ。

また、2セット目以降の連殺斬は、相手が弾きを入力して来る可能性は高くなるはず。ここでAまでで連殺斬を止めれば相手の弾きを失敗させて、そのスキに大ダメージを奪うことができるというわけだ。精神面で、若干有利なかけ引きといえる。


あちゃー。でも
この弾きを誘えばいいんだよね。

超補足でGO！

・空中ガードには武器飛ばしが加算されない（!!）。なぜそうなるのだろう。

・ジャンプ攻撃のほうが、地上攻撃よりも武器飛ばし値が高いようだ。

最後に、キャラ別のおすすめ連殺斬を紹介しておこう。

武器飛ばし用連殺斬一覧

キャラ	武器飛ばしにおすすめ連殺斬(カン違いしないように)	ワンポイントコメント
楓	JB→←A→A×2→B→↓↙←A×2	続けて行動できる
守矢	JB→←A→A×2→B→↓↙←A×2	スキなさすぎ
雪	JB→←A→A×2→B→↓↘→Bor→↓↘A	瞬雪斬も強烈(大2発分)
あかり	JB→←A→A×2→B→→↓↘ボタン→←C	反撃あるかも
十三	JB→←A→A×2→B→→B	いまいち
天野	JC→A→B→→B	あっけない
斬鉄	JB→←A→A×2→B→↓↘→Aor→←↙↓↘→B	狙いやすい
鷲塚	JB→←A→A×2→B→←ため→B(C)	安全かつ強力
紫鏡	JB→←A→A×2→↓B→→↓↘A(状況により連打)	削りも期待できる
示源	JB→←A→A×2→B→→↓↘A(連打)	削ってウハウハ
翁	JB→←A→A→↓A×2→B→→B	実は強力

※A×2は立A×2あるいはA→↓Aで入力

打倒、雪!

パワーとリーチを兼ね備えている雪。弾きのある月華では押さえ込むこともできない。どうする？

担当：はまー



結局は読み合い!?

突き系の金髪はやっぱり強い!?

今までは、諸々の事情(笑)で雪の対戦攻略などといったものは本誌では展開してこなかった。が、街中を見回してみるといるわいるわ、雪使って連勝してる人々が。「特に使い込んでいる風でもないのに、なぜそんなに勝てる?」というワケで、ここでは雪の強さの秘密と、その戦法への対処方法を考えてみよう。

ミイラ取りがミイラにならないよう…

ここでは「雪を相手にした場合どうするか」を考えていくのだが、それにはまず「自分でその強さを実感してみる」のが一番の近道。とりあえず自分で動かしてみよう。すると、だいたい以下のような「強さ」が見えてくるはずだ。

①リーチが長いのに「振り」が遅いわけでもなく、キャンセルして他のキャラのように強力な連続技へつなげられる

②一連の連続技を決めた後でも、そのままラッシュを続けられる

③ジャンプが低く攻撃のリーチも長いので、高い打点で技を出せる

④コマンド投げがあるので、守りに入られても大ダメージが期待できる

細かい特長もいろいろあるが、もとを辿れば大筋としてこの4つに集約されるだろう。

ああきたら、こうしよう

①は、派生してさまざまなメリットを生み出す。例えばただ立ち弱斬りで牽制するにしても、その有効範囲が広いので相手は弾きのタイミングを非常に絞りづらい。また、自分が弾きを決めた後も、ほぼ間合いによらず強斬り→必殺技が安定して入る。


牽制技だけでも強いのに、そこから安定して連続技が入るなんて…。

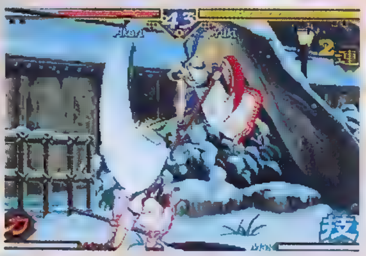
対策……「適当なタイミングで適当な技を出す」相手には、読みを必要とする弾きはあまり有効ではない。雪は通常技メインで押してくるはずなので、**ジッとガマンして間合いを離すチャンスを待とう。**

いったん間合いを取ってしまえば、雪にはとっさに出せる対空技がないので、跳び込みが非常に有効な攻撃手段となる。雪のほうからダッシュしてくる場合は、垂直ジャンプも考慮しておこう。


深い跳び込みと浅い跳び込みを使い分ければ、そう簡単には対応されないはず。

②の「ラッシュ持続」というのは、連続技で弱・瞬雪斬を決められた後の状況を指す。この後は（瞬雪斬の当たり方にもよるが）ほぼ五分で、間合いも考慮するとやや雪有利といったところ。ここで読み負けると、再び同じ状況に持っていかれてしまう。


技を出すと弾かれ、


弾きやガードでは2択やダッシュコマンド投げに弱い。

対策……ここの対策は、あってないようなもの。この後の行動にはある程度のセオリーがあるが、そのどれもがほぼ同じレベルでの「読み合い」を要求されてしまう。

一応**バックジャンプで逃げる**というのが安全性が高いが、読み負けた時に受けるダメージが少ないだけで、一気に攻守を逆転できるだけのメリットは持っていない。

なお、**瞬雪斬をガードできた時は、くらった時とは違って確実に返し技が入る。**チャンスは逃さないように。


瞬雪斬をくらいすぎるとつい忘れてしまいがち。意識していよう。

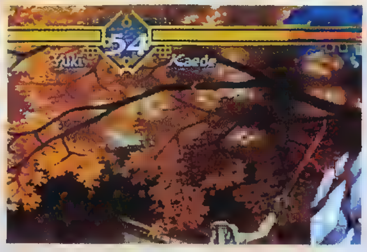
次は③。雪のジャンプ攻撃は、どれも非常にいやらしい。蹴りは斜め下に強く長く、斬りはある程度めくることも可能。地上で対処しようとするのはかなり無謀と言える。

対策……**素早く反応できたら、立ち通常弾きや垂直ジャンプガード**での抵抗を試みる。出の早いジャンプ攻撃を持っているのであれば、思い切ってジャンプの昇りで出してしまうのも手。**雪のジャンプ攻撃はどれも出るのが遅めな**ので、まず一方的に勝てる。


上を取ればまず負けない（さすがに読まれると昇り斬りをくらうが）。

反応が遅れて**地上でガードしてしまった場合は、すぐにしゃがみ通常弾きを入力**してみよう。次の攻撃は大抵弾いてくれる。雪がこれを崩すには投げや出の遅い技、一瞬待つという行動を取らなければならず、こうなると今度はジャンプで逃げやすくなる。とにかく、そのままガードを続けて雪のペースにさせないよう心がけよう。

④のコマンド投げ（垂斬）は、入ると必殺技までつながり、全体力の6分の1前後のダメージを受けてしまう。ただでさえ打撃戦が強いのに、それと対になるものまで用意されているのだ。


なかなかバカにできないダメージ量だ。

対策……垂斬は、見た目は打撃でも決まる条件は通常投げと全く同じ。よって、KOFシリーズのように**「技で潰す」ことはできない**ので肝に銘じておこう。

一応**垂斬は間合いが非常に狭い**ので、雪が地上戦中に仕掛ける場合には相当の距離をダッシュする必要があるはず。**出の早い技でダッシュを止めるか、ジャンプしてしまおう。**ジャンプ攻撃からダイレクトに狙われると危険だが、これは③の対処を心がけておくことである程度は回避できる。

一口情報：雪の誕生日は1月23日。ついこの間だ。1月生まれといい、趣味が琵琶を弾くことといい、好きなものが山菜漬けといい、あかりよりも大和撫子なのではないだろうか（でも生きていれば、今153歳なんだよなあ…）。

鷲塚慶一郎

弾きを狙っていくのも1つの楽しみ方。その時に注意したいのが…。

担当：MVP



発揮する"力"

狼牙→真・狼牙の一撃必殺連続技と強斬りの短さを考えれば当然出てくる答えではあるが、鷲塚の剣質は圧倒的に"力"のほうが適切だ。

とにかく多いのが、しゃがんでひたすら待って狼牙の連続技を狙ってくる"待ち鷲塚"である。はっきり言ってかなり強く、これも1つの戦法だ。ダッシュによる攻めも強く、いわゆる「攻めても守っても強いキャラ」なのだ。

そんな鷲塚をさらに強くするためのアドバイスをこれからしていこう。



もはや昇華の大ダメージ抜きには鷲塚は語れない。

弾きについて

鷲塚の場合Dボタンで相手を弾いた時に非常にクセがあるので注意したい。

それは「溜めキャラ」ということだ（またか!!）。

このせいで、例えば地上の技を弾いた後、少し歩いて立ち強斬りからキャンセルで…とか、レバー前入れBをとりあえず当てておこうかな?と思い実行してみると、なんと疾空殺の強がでてしまうのだ。この場合、たいてい相手にガードされてしまってせっかく弾いても全く意味がなくなってしまう。


せっかく弾いたのに「疾空殺」はいただけない。

なぜこうなるのか?というと、これは溜めシステムに問題がある。

例えばレバーを後ろに入れて溜めを作り、一度レバーを前に入れてまた後ろに入れてみよう。そしてレバーを前に入れてAボタンを押してみる。すると、疾空殺がでるのだ。

今度はレバーを前と後ろにガチャガチャと何回も入れてからAボタンを押してみる。すると、もうわかったたと思うが疾空殺がでるのだ。

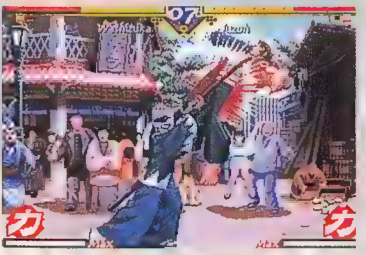

左右にレバガチャすると、なんと溜めができてしまうのだ。

つまり、溜めを一度解除しても、一定時間内に再び溜め方向に戻せば溜めは解除されないのである。この間ずっと溜めていると認識されているので、かなり暴発しやすくなっているわけである。

つまり弾いた後に技を入れようとした場合、その時点で溜めができていたらかなり溜め技の暴発が起きてしまうわけだ。

そこで1つ提案。弾いた後は安定して超奥義の真・狼牙を入れておこう、というもの。直接この技から行けば、いついかなる状況でも失敗はない。強斬りキャンセルとかを欲ばって狙わないようにしよう。

これは空中弾きの後にも言える。真・狼牙は触れた相手には確実に全弾ヒットする技なので、たとえ空中ヒットでも安心して大ダメージを奪えるのだ。



空中弾きの後に超奥義を入れられるのはデカい。

また、弾き自体にも一つ提案がある。それは、弾く段階で溜めを解除していこうというもの。つまり空中の相手に対しては➡D、地上の相手には➡Dを使っていくのだ。これによって溜めを早めに解除ができしかもレバー入力されているので必殺技を弾くことができる、つまり一石二鳥というわけだ。

一撃必殺の➡B

レバー前入れB。とりあえず使ってみると、技の出が遅く非常にリスクのある技のように思う。実際そうなので、もう使わないと思ってしまうのもわかるが、ちょっと一回当ててみてダメージを見てみよう。

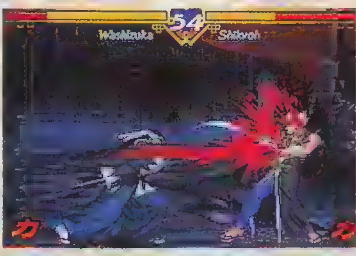
自分が「力」ならば、すごいダメージなのがわかるだろう。これがもしカウンターならば（相手の技の出かかりにヒット）していたなら、そのダメージは体力ゲージ半分、つまり体力4分の1を奪っているのである。

よって、当てさえすれば非常にいい技なのだ。一番有効なのは弾いた後。剣質ゲージがないときは基本的に超奥義の真・狼牙に頼ることができないので、このレバー前入れBを使うとよい。この際溜め技が暴発しないようにするのが重要だ。

あとはバクチとなるが、例えば中距離で弱の疾空殺を出した後や、B+Cを当てた後に少し待ってから出したり、やや遠目でジャンプBをガードさせた後などに出していくとヒットさせやすい。

相手に少し動く時間を与えて、そこを狙っていくといいかんじだ。

一度決めると、その一撃必殺ぶりに病みつきになること間違いなし!!是非狙ってみてほしい。



カウンターをとるとなんとゲージ半分を持っていく➡B。

対空再確認

虚空殺の強がかなりおすすめの対空環境だが、ここでもう一つ「しゃがみB」も使ってみよう。この技は通常技なのでなんといってもとっさに出るのがいいところ。

特に自分が攻めているときにバックジャンプで逃げようとしたり、自分が攻められていて、小ジャンプから攻めてくると思ったときにとりあえず出してみるといい。

なんといっても空中ガード不能なのだから。ますます待ちが強くなったたね。



空中ガード不能のしゃがみBは近距離戦で重宝するぞ。

一口情報：鷲塚が最も嫌うことは「士道にあるまじきこと」。ということは、やはり紫鏡のことをこの世で最も嫌っているということだろうか。ちなみに、CPU戦では関連あるキャラは会話デモがあるので、対紫鏡戦も会話があるぞ。

紫鏡

紫鏡の主軸となる斬肉鎌鼬と狂喜の使い道を覚えよう。

担当：ぴぐ



まずは[illegible]から

これまで少ないスペースの中でささやかに強調してきたが、紫鏡の技のうち、特に優れた性能を持つのが斬肉鎌鼬だ。単純に鎌鼬につなげるだけなら、連殺斬を併用できる「技」のほうがよさそうだが、前号でも少し触れたように紫鏡は大斬りのリーチが短く、連殺斬を最大限に生かしきれない。

それに対し「力」のほうは小鎌鼬・追い打ち・臓物探りのダメージ量、ゲージの溜まる量が多く、紫鏡には向いていると言える。


同じ鎌鼬・臓物探りでも力と技ではダメージ、ゲージ量とも違う。

中心は[illegible]

どちらの剣質を選択したとしても、基本的に狙いの中心にあるのは斬肉鎌鼬だ。ただ鎌鼬を生かすためには「力」のほうが適しているというだけで、「技」でも狙い自体は変わらない。自分の好みの剣質で闘うといいだろう。

で、肝心の鎌鼬だが根本的に判定が強いので、ただ出すだけでもかなり強いが、やはり通常技からキャンセルをかけて使っていくほうがいい。「力」ならガードされてもキャンセルのかかる⬅Aから、「技」なら連殺斬から出していこう。ただし⬅Aはリーチが短いので、それを補うために判定の強いジャンプ大斬りで近付こう。通常技をガードされたときも鎌鼬までは連続ガードにならないので、相手はうっかりくらってしまうことが多いぞ。

ちなみに鎌鼬は小だけ連続技になり、追い打ちも可能なので、必ず小のほうを使うようにしよう。

鎌鼬をガードされたときはこちらのほうがやや不利なのだが、小技でも反撃を受けることはない。とは言っても小技を出し合えば負けてしまうので、まずここで考えるのは弾き。相手もちょうど手を出したいところなので狙いやすいことは確か。弾いたら鎌鼬、大斬り→鎌鼬、迷兇死衰・凶飢を決めよう。


鎌鼬をガードさせて反撃を誘い、


弾く。これで相手の動きを封じるのだ。

鎌鼬をガードさせた後に弾きが決まるようになると、相手も攻撃を出しにくくなり、逆にこちらがアドバンテージを握ることができる。

そこで再度⬅A・鎌鼬、昇り小斬りから着地で無慈悲刺し、地舐め滑りでの撹乱、B+Cの中段などを狙っていこう。

地舐め滑りは相手を通過したあたりでバックジャンプして大斬りを出すと、ちょうどめくりのようになってガード方向を惑わせることができるので狙ってみよう。地上で技を出すと相手と反対方向に攻撃が出てしまうので注意。

狂喜の[illegible]

紫鏡の超奥義、迷兇死衰・狂喜は連続技に組み込めず、確実に決まる状況というものがない。しかし削り量がハンパじゃないので、むしろ削り目的で使ってもいいくらいだ。「力」なら鎌鼬→追い打ち→臓物探りの2セットでゲージが満タンになるので、気楽に使っていけるのも心強い。

その削りを最大限に生かすためには、なんとかして相手に近い位置で出すようにしたいのだが、そのためには、斬肉大鋏から昇華で出すか、相手の起き上がりに合わせて出すといい。

臓物探りの後に一歩下がって出すと、ちょうど自分の方向に移動起き上がりしてきたところに重ねることができる。こちらに移動してこなくても画面内を武器が飛びまわっているので、相手の動きはかなり制限されるはずだ。

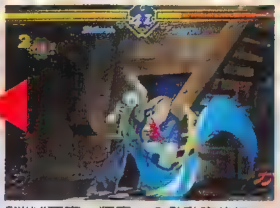

臓物探りで追い打ちした後は、


1～2歩下がって迷兇死衰・狂喜。

もしガードさせることができれば、そのまま削るのを眺めていてもいいが、ここは思い切ってダッシュで近付いてみよう。そして相手の目の前まで接近したら、昇り小斬りかしゃがみ小斬りを出す。これをくらえば重なっている武器の攻撃までくらうことになる。読みが外れてガードされても武器で削っている最中なので、反撃を受けることもないはずだ。

迷兇死衰・狂喜はガードされても削りが大きいので、武器を弾くことも多い。しかしガードされきってしまうと武器を落とすことになるので、そうなったら立ち蹴りや足払い（スライディング）で相手をダウンさせて拾いにいこう。

それと最後に迷兇死衰・狂喜の追加入力を紹介しておこう。本来なら武器を持っていないと挑発はできないはずだが、迷兇死衰・狂喜を出した直後に限って挑発することができる（哄笑）。そして哄笑の後に➡⬊⬇⬋⬅+ABを入力する（迷兇死衰・叫鬼）と、落下中の武器が再上昇して攻撃するようになり、これでさらにダメージ増加を狙えるようになる。できるだけ武器が地面に近付いたときに入力したほうが、より多くのダメージを与えられるぞ。さらに叫鬼がヒットしたときには落下中の相手に空中追い打ちも可能だ。


「迷兇死衰・狂喜」の発動直後に、


スタートボタンで「哄笑」だ。さらに➡⬊⬇⬋⬅+ABで、


「迷兇死衰・叫鬼」になり、武器が再上昇する。

一口情報：非常に構え（?）が低いため、背が低く見える紫鏡だが、実は身長6尺5寸（約195センチ）。江戸時代では破格の身長だ。しかも十三と一寸しか背が低くない。この身長を生かした闘いをしないのも、ゆがんだ性格のため?

一口情報：十三の経歴は謎の部分が多い。いつから一条家に居候しているのかも不明だし、そのくせ玄武の翁と知り合いなのもおかしい。玄武の翁の好物が鮎の塩焼きなので、十三が趣味の食べ歩きをしている時に出会ったのだろうか。

神崎十三

力と技では狙っていく点が全く異なるのがミソなり。

担当：田渕健康

見落としてる点はないか!?



普段の立ち回りは?

力、技に限らず、十三には「中間距離での使い勝手の良い牽制技」が乏しい。

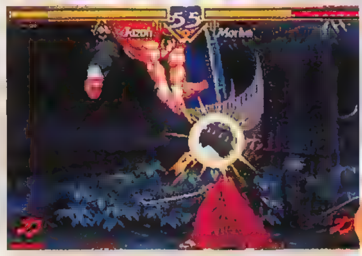
弱斬り技は出る早さには問題が無いものの、どれもリーチが今一つ短く、一方の強斬り技はリーチはべらぼうに長いが、外したりガードされると反撃確定の「隙」が多大に発生するという難点を抱える。

適当に出していればそこそこ安心、という技が十三には無く、どの技もかっちりと使い所を考えて行かなければ、勝機どころか対戦すら成立しないのが現状である。

積極的に攻めなければ勝てないのが対戦格闘の常だが、無闇やたらに強い技を繰り出せば勝てるというワケではないのもまた真理。

それを踏まえた上で、十三に特に必要とされるのは「攻め時の見極め」と「堅実な防御」だ。

幸い、十三は一気にダメージを与えられる高い攻撃力と、弾きの後の強力な反撃技を持っている。今回は、十三の性能を十分踏まえた上で、一瞬の勝機をモノにする術を考察してみよう。



効果的に使えば便利な「逃げ強斬り」。でも背の低い相手には当たりにくいぞ。

「力」の攻め!

力の売りは絶大な攻撃力！というのが定説。十三の場合も、その一撃の攻撃力には目を見張るものがあるのだが、いかんせん「確実に当てていく」のが困難極まり無い。

「力」十三の実践的な連続技としては、跳び込みB→A→轟弾衝(1段階)、B→弱金剛重墜(一発目、二発目ヒット時に大激動へ昇華可能)ぐらいである。

これらに激震と轟弾衝の追い打ちが加わるだけだが、やはり確実に押していける切り札に欠けるのが実情だ。



「力」で弱重墜まで入れば痛いが、肝心のBが当たらないことには…。

幸い、脅威の投げ間合いを誇る「富嶽」が、第一級の戦力として使えるのが救いか。相手のダッシュを吸ったり、ジャンプすかしから使っていくのが効果的だ(超激動も同じ)。

一発当てるだけでゲージの3分の1を持っていく「力」の➡Bは魅力だが、現在の対戦状況では、当たる確率は少ない。

実は積極的に攻めゆくことが難しい「力」十三。そこで、出番となるのは「弾き後の攻め」なのだ!



これが「技」富嶽の間合い。



「力」の間合いがコレ。断然広いが、スカった時の隙もでかい。

「技」の動き!

「技」における十三の特徴は、やはり「通常技、必殺技の出が早い」という点。

これにより「力」では繋がらない連続技や、連殺斬と組み合わせた多彩な連続技が「技」では可能となる訳だ。

十三連殺斬の基本ルートは⬅A→A→A→B→➡B。Bがヒットした時点でキャンセルして弱の金剛重墜、間合いが近い場合は激震へと繋ぐ。「技」はこのルートが攻めの基幹となる。

十三と言えば「豪快なコマンド投げ」が挙げられるが、「技」の場合は「力」に比べて「富嶽」の投げ間合いが狭い。よって、どうしても打撃偏重となってしまうのは仕方のないところだろう。

そこで、パワー不足、投げ間合いの狭さを補うべく、「技」では打撃の揺さぶりが必要となってくるのだが、そこで見直されるのが轟弾衝、激震の2大必殺技である。

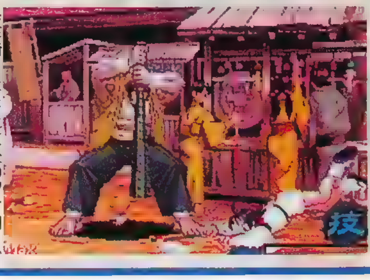
どちらも、中段ガード不可(轟弾衝は一段階以上)の技であり、ダウンしている相手に追い打ちとして使える上、通常技から繋げることができる使える必殺技だ。

激震は至近距離で濫用する立ちCにキャンセルをかけて(強だと3ヒット)出すこともできるし、連殺斬をガードされた後、Bをキャンセルするように苦し紛れに出しても、意外とフォロー代わりになるのが密かなポイントだ。

一連の連殺斬が入れば、相手の体力ゲージを半分以上持っていけるのだが、問題は、いかに「確実に攻撃をヒットさせられるか」。そこで、出番となってくるのが「弾きの後の攻め」なのだ!



一段階目轟弾衝は対空にもなるので、常にCボタンなどで溜めを作っておこう。解除したい時は、ジャンプ時に放すなどしよう。



技をガードされた後のフォロー、中間距離での牽制代わりに使える激震。「力」「技」両方の主戦力だ。

弾きの後の攻め!

攻撃と防御を兼ねる「弾き」は、十三の対戦では欠かせない要素である。

「力」十三で弾きを行った場合は、おもむろにB→弱金剛重墜。弾いた間合いが近く、かつゲージが溜まっていたり体力ゲージが点灯していた場合は、昇華して大激動に繋げよう。

「技」の場合は⬅A→A→A→B→弱金剛重墜(弾いた間合いが近い場合には大激動)相手との間合が開いていたら、⬅A→B→➡Bにしとこう。

どの攻撃も、ヒットさせた後には激震、轟弾衝での追い打ちは忘れないように。

前述のように、弾き以降の攻撃力には絶大なものがあるのが十三の利点だが、あまりに露骨に弾きばかり狙っていてもすぐに見切られてしまうので、巧みに攻めの中に散らしていくのがポイントだ。

ダッシュ後に止まって弾いたり、弱金剛重墜で誘って弾いたり、一段階轟弾衝の後に弾いたりと、巧く相手に手を出させよう。

天野漂

耐えるときにはとことん耐える。技を出すときは勝負に出る時。いやあ、風流だ(?)。

担当：P・鈴木

わびさび、効いてます



狙うは一発! そう、"力"を重視だ

正月休みもとうに過ぎ、冬休みも終わってしまった今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょうか。寒い季節ももうすぐ終わり。ゲーセンで暖をとりつつ、対戦で連勝するなんて風流(?)はいかがでしょう。サブキャラにもぴったりですし。やるしか。

さて、今回の攻略は剣質・力を選択し、対戦で勝つことを前提にした内容でお送りします。力の選択理由は、やはり一発逆転の要素が気持ちいいからです。ではスタート。

基本は"攻めない"

まずは天野は徹底的に守りを固めよう。覚えることは次の3つ。

(A)空中ガードを最重視する
(B)むやみやたらと弾き入力をせずに、ガードで耐え抜く
(C)空中戦はすすんで行う

(A)の説明。相手との間合いが離れているときに攻め込まれそうになったら、迷わず垂直or後方ジャンプで様子を見よう。小ジャンプ連発で攻められているときも同様だ。

とりあえず、**今作品において最大のピンチは、相手のジャンプ攻撃を地上でガードした直後**なので、相手にチャンスを与えない意味でも、ことごとく空中ガードで対応していくことはとても肝心だ。クセをつけよう。



こわい! と思ったら、とりあえず空中ガード



その後は下段ガードで耐えるか、コマンド投げか。弾きは狙う!?

次に(B)。天野にとっての弾き入力は伝家の宝刀も同じなので、そうやたらと使わなくていい。**コマンド投げを持っているキャラ以外の相手に**対しては、屈みガード中心で守っていこう。B+Cは出が遅いので、相手にしてみれば使いにくいものだからだ。

弾き入力は**1試合**で3回以内に抑え、弾けば雀差し(➡⬅➡+A)で勝ちだ。

(C)。慣れてきたら、相手が跳んだのを確認してから、**昇りジャンプキック**で迎撃してみよう。迎撃に成功した後は天野が攻める番なので、ちょっとしたチャンスなのだ。

この3つの約束は、天野にとって必須内容だ。覚えよう。

攻める!?とみせかけて攻めない!?

次はチャンスを手に入れるまでのプロセスを考えよう。

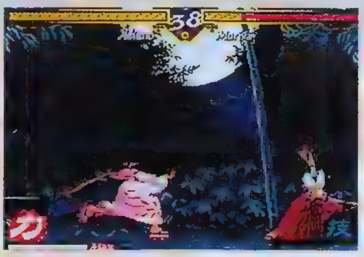
一番オススメなのが、前ダッシュから行動を派生させていく作戦だ。展開させよう。

●ジャンプする、と思わせて止まる

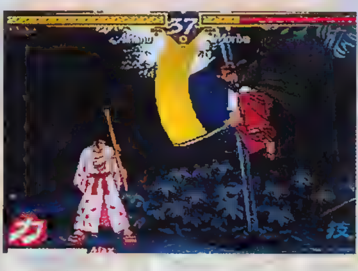
相手があせってジャンプしたらチャンスだ。前ジャンプしてきたら垂直ジャンプで対応し、昇りジャンプ攻撃を相手が空振りしたら、着地際に立ちKを重ねるか、➡⬇⬅Cで反撃していく。

垂直ジャンプされて様子を見られた場合は、その着地するタイミングを見計らって前ジャンプで跳んで攻めよう。

対空技を空振りする相手には、もれなく反撃で決まりだ。



走って跳ぶと思わせておいて…、



止まる。相手が反応すればOK。たまにはダッシュ投げも狙おう。

このように、天野のダッシュに対して相手がアクションを起こした場合は、必ず何らかのリアクションが用意されているので、プレッシャーをかけるという点においては、止まる、が最も有効な行動だ。

●ダッシュジャンプで跳び込み、キックを出す

ダッシュしても、相手が常にガードしているようならば、思い切ってジャンプキックをガードさせていくといい。もし相手が地上でガードしていたらチャンスとなる。

●ジャンプで跳び込み、技を出さずにコマンド投げ

これも地上でガードしている相手に有効。相手との体力差をとりあえず離しておきたいときに狙っていく。ちなみに、コマンド投げの後は、画面端ならば簡単に⬅Bの追い打ちが入る(多少走る必要アリ)。

ワンチャンスを生かせ!!

さて、チャンスの局面で狙う行動は2つ。コマンド投げあるいはB+Cと立ちKキャンセル必殺技のどちらかを狙っていこう。

コマンド投げは少し待ってから狙っていく。対戦慣れしていない相手にはよく決まる。逆にB+Cはなるべく早く出そう。B+Cからは、ヒット確認なしで構わないので、A雀刺し(➡⬅➡+A)を出しておこう。当然、超技まで連続入力して昇華を狙う。

もう1つの選択、立ちKは、相手が動こうとした(技を出そうとした、跳ぼうとした等)ときに有効になる。慣れないうちは、キャンセル雀刺し→超技まで1セットで入力しておこう。ゲージがないときは、腕に自信があるならヒット確認の後に連続技として➡⬇⬅+Cを決めていく。

どちらの選択も、チャンスに見合うだけのダメージが望めるので、反撃されることを恐れずに攻めていこう。



動く相手に当たる立ちK(→雀刺し→超技)を出すか…、



コマンド投げ、B+Cを出してガードを崩すか。

ややマニア向け小ネタでGO!

・屈Aからは、目押しで立ちK、屈A、⬅Aが連続技になる。
・屈Bヒット後、屈Aが目押しで連続技になる。
・⬅Bはスキがとても小さい。
・タイミング次第で、各種A技から、A連打が連続技に。
・屈A×4はゲージが溜まる。
・コマンド投げは、通常技からキャンセルで連続技になる。
・実は雀差しをガードされると反撃されることがある。

一口情報：「新声社より発売のKOF設定原画集。'94~'97までの原画がバッチリでお買い得。ボクもガンバッたので是非買ってね!」(SNK宣伝課 梅本氏)

幕末蒼龍伝 五の回

ついにラスボス「嘉神慎之介」の設定が公開。やはり南の朱雀が、この混乱すべての原因だった！この闘いの果てにあるものは何か!!

嘉神 慎之介

純粋ゆえに狂った哀しき男

断崖の途中にある洋館の一室。泥のように沈んだ闇の中、一瞬の雷光が男の顔を照らす

嘉神慎之介は、「地獄門」を護る四神の一人「朱雀の守護神」だった。彼は玄武の翁の弟子であり、直衛示源とは同輩、親友である。朱雀は「忠」の四神であり、嘉神も忠義深く、真面目で人に対し真心を尽くす男であった。ある[illegible]理想主義者であった嘉神は、地獄門を護るにあたっても人間に対する理想と使命感をもって任務にあたっていたのだろう。しかし[illegible]は、嘉神に人[illegible]の[illegible]だけを見せ[illegible]末の動乱、世の中の乱れは、[illegible]しさせる。そして、四神の中で[illegible]地獄門に[illegible]近い位[illegible]た嘉神は[illegible]の[illegible]ゆる[illegible]の[illegible]界であ[illegible]「常世」[illegible]人間本来の[illegible]が[illegible]く場所[illegible]に嘉神の[illegible]。その時、何かが決定的に壊れてしまう。[illegible]出[illegible]、嘉神は[illegible]」の世界[illegible]的な残忍な人間の本性[illegible]の本来の姿[illegible]界であると認識し、[illegible]をかりて[illegible]の姿であ[illegible]するようになっ[illegible]て地獄門から流れ込む負の力と妖力、謀略でもって[illegible]闇を[illegible]地上のすべてを無に帰そうとの決意に至る。

それは行動となって現れた。彼は四神の長・慨世を殺害、親友の示源を封印し、師匠の玄武の翁を結界の奥へと追いやる。そして、武蔵を魍魎として復活させ、ついに地獄門の解放へと向かう…。

―彼は天を仰いで気を集中し始める。

「ついに時代が動き始めたか……」

空間が胎動を始め、自分の許容を越えるほどの知識と溢れんばかりの力が流れ込んでくる。

「もう少しで舞台の幕が上がる……」

首筋の刀傷に手をやりながら、嘉神はニヤリと笑った。





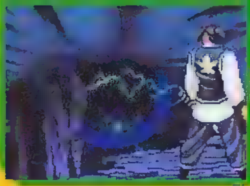


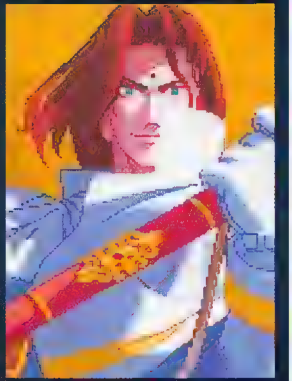




黄泉への翼：炎の鳥を呼び出す。対空技。
欺瞞の鏡：バリア。相手の攻撃を跳ね返す。
地獄の劫火：リーチの長い二段斬り。
負の洗礼：超奥義。地上ガード不能。
紺碧の猛禽：潜在奥義。地獄門と朱雀の力の合成技。破壊力絶大。

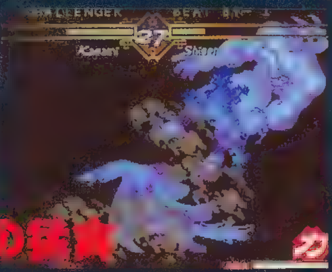












APPEARANCE（楓選択時）

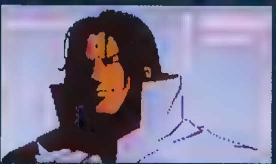














DATA

名前：嘉神慎之介
性別：男
生年月日：天保4年2月22日
年齢：30歳
身長：6尺（約180cm）
体重：16貫目（約59kg）
流派：焦刀・朱雀の炎
武器：宝刀「端凰」
家族構成：不明
目的：現世の浄化
嫌いなもの：人間
属性：火

―武蔵との死闘に勝利し、ついに師匠の仇のいる洋館をつきとめる楓。

「奴か!!」

ついに、すべての出来事の元凶の男と対峙する楓。男は低く話し始める。

「…なるほど、"青龍"の意志を継ぐ者か。貴様も師と同じく、わが前に立ちはだかるか」

静寂が重く立ちこめる邸内を、時折稲光がつらぬく。

「…いいだろう…」

閃光が、白いマントを浮き立たせる。吹き付ける殺気。

「今ここで―師の待つ黄泉へと送ってくれよう!!」



イラスト募集中！ムック掲載!!

月華ムック2冊目でイラスト募集！締切延びたぞ！優秀者には謎の粗品等、豪華プレゼントが!?企画投稿もOK。宛先：〒101 千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社ゲーメスト「月の華」係まで（締切2月10日消印有効）



（福岡県 南瀬高なつきさん）

ムックと併せてツープラトンだ!

緊急特集

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

発売から52カ月ぐらいが経過したところだがいかがだろうか?プレイしていく過程で、いろいろ悩む人も多いようだが、今回はそんな人のために記事を作ってみました。

デタラメすぎてつまらん?・そんなことはない! キミは小足払いを使っていないか!?

プレイ回数0の人はもちろん、対戦のポイントがイマイチつかめていない人も必見!

担当:はまー 監修:チーム・ジャスティス

さあ、今こそ立ち上がる時!

ジャスティスも正式発売されて早2カ月が経ちました。割と早くサンプル基板が到着し(ありがとうカプコン様)、やや先走りぎみだったライター陣も「やっと時代が追いついた」と意気も揚々に街へ繰り出していく今日この頃…と思いきや、

「なぜみんな入ってこないんだぁ!」

そう、いざ対戦をやってみると、2~3人勝ち抜いた後は閑古鳥、そのまま雹(兄)をぶちのめしてハッピーエンドなんてのは日常茶飯事。ひどいときは、四捨五入すれば軽く2桁はいきそうなギャラリーを周りに引き連れながらも、点数の下2桁は00のままで席を去らざるをえないこともある。**そんなにエンディング見たいんかおまえら!(見たいのかもしれないが)**

この現象を独自に解析した編集部では、**「やりたい人は多くても、いざプレイとなると何をどうすればいいのか分からないのではないか」**と推測。そこで、急遽「0から始めるジャスティス講座」の開設を決定したのである——(この話は、わりとノンフィクションです)。

入門その1 連続技を狙え!

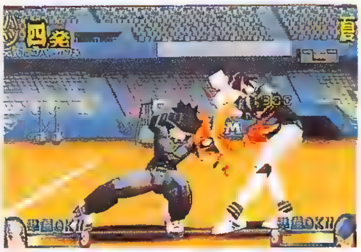
まず、第1段階として**「ジャスティスをプレイするうえでナニが必要なのか?」**をしっかりと肝に銘じておきたい。「見かけはポリゴンなのに、エリアルやらガードキャンセルやらあるしで、でも投げや起き上がりは3Dでウ~ン…」というのは、まだ1回も(あるいはほとんど)プレイしたことのない人がよく陥るトラップ。**そんな面倒なシステムはキレイサッパリ忘れてしまおう。**ヘタなうちから小細工を効かせても大物になれないとはよく言われるが、ジャスティスも例外ではない。対戦に役立つ豊富なシステムは、「対戦」が成り立ってこそ光り輝く。

では、白紙の状態からまず何を覚えればいいのかというと、それは基本連続技、つまり**つながる熱血コンボ**である。ボタンを順序よく押していく連続攻撃、これがもっとも基本かつ重要なものなのだ。隙の少ない弱攻撃から安全に強攻撃→必殺技へとつなげれば、少ないリスクで相手は大ダメージ。こんなおいしいシステムを前面に出していかないのは、もったいないを通り越して、愚かとさえ言える。

熱血コンボ連続技・オススメ一覧表

コマンド以外は全部「立って」入力すること

バツ	弱K→弱K→強P→➡強P→ガッツアッパー(➡⬇↘P)
ひなた	弱K→弱K→強K→↘強K→(ハイジャンプして)弱P→弱K→➡強P
恭介	弱K→弱K→強P→⬅強K→➡強K→雷神アッパー(➡⬇↘P)→幻影キック(⬇↘➡K)
将馬	弱P→弱P→強K→⬅強P→殺人スライディング(⬇↘➡K)
夏	弱P→弱P→強P→⬅強P→ジャンピングサーブ(⬇↘➡P)
ロベルト	弱K→弱K→強K→⬅強K→ロングシュート(⬇↘➡K)
ロイ	弱K→弱K→強P→➡強P→タッチダウンウェーブ(⬇↙⬅P)
ティファニー	弱K→弱P→➡弱P→強P→⬅強K→グルーピーパンチ(⬇↙⬅P)
ボーマン	弱P→弱P→強K→➡強K→ゴットアッパー(⬇↘➡P)
エッジ	弱P→弱P→強K→弱罵倒(⬇↘➡弱K)
アキラ	弱K→弱K→強P→↘強P→(ハイジャンプして)弱P→弱K→➡強K
岩	弱P→弱K→しゃがみ(⬇ or ↙)強P→➡強P→柏手破り(⬇↙⬅P)
英雄	弱K→弱K→強P→⬅強P (2ヒット)→真円脚(⬇↙⬅ K)
響子	弱P→弱P→強K→⬅強K→強・昇天切開(➡⬇↘強K・強K)
雷蔵	弱K→弱K→強P→↘強P→(ハイジャンプして)弱P→弱K→強P
雹	弱K→弱K→強P→⬅強K→➡強K→一文字斬り(⬇↘➡P)→十文字斬り(P)
素顔アキラ	弱K→弱K→強P→↘強P→(ハイジャンプして)弱P→弱K→➡強K
さくら	弱K→弱K→強P→➡強P→春風脚(⬇↙⬅K)



これができて初めて、ジャスティスの門が開ける。すべての基本ここにあり。

ゲーム開始直後からどちらかがブッ倒れるまで、この連続技を常に狙っていくよう心掛けておくことが、ジャスティスの「対戦基礎」であると言っても過言ではない。キャラごとにもっとも基本となる熱血コンボルート（からの必殺技）を表にしてあるので、自分の使いたいキャラのものを**目をつぶったままでも出せるようになるまで練習してほしい**（マジ誇張なしで）。



攻めの基本は「立ち」。ダメージ与えたかったら立て！

なお、ここで「つながる」と強調したのは、ジャスティスの場合何でもかんでも熱血コンボで出していればOKというものでもないため。よく小足払い（しゃがみ弱K）から熱血コンボにいこうとする人を見かけるが、**次が連続ヒットしないしゃがみ弱攻撃なんぞを使うのは自殺行為だ。**



確かにただの小技よりは当たりやすいが、その後に得られるメリットはないに等しい。

ガードを上下に揺さぶるなんてのは、相手が連続技恐怖症にかかって反撃してこなくなってから初めて考えるもの。ガードされるされないはこの際考えなくてもいいので、立って、**連続技になる熱血コンボを使うクセをつけよう。**

合言葉は「とりあえずロ！」

さて、誰彼構わずこれらの連続技をサルのように繰り返していると、そのうち使っているキャラによって、微妙に（あるいはハッキリと）決まりやすさが違うことが分かって

千本ノック開始!

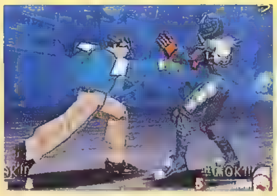
ここまでの内容を踏まえ、実際にゲームを始めてからの動きをシミュレートしてみよう。できれば1人用の台を見つけること（というか、対戦でやるとアタマを疑われる）。キャラは、「使いやすくて強い」と評判の島津澪…じゃなかった、英雄先生だ（ネタが分かる人は布教活動に勤しむように）。

まず、**開始直後にいきなりローキック。**詳しくは述べないが、これだけでほぼ英雄圧倒的有利になる。慣れてきたら、**試合開始前から弱Kを押しっぱなしにしておこう。**すると、最速でローが出てくれる。



逃げ以外の選択をすべて封じる開幕ロー。基本。

そして、これがヒットしようがガードされようがスカろうが、とにかく表の熱血コンボ（立ち弱K→立ち強P→⬅＋強P）を連続して入力。熱血コンボは、**タイミングさえ合っていれば、そのヒットの成否に関わらず出てくれる。**



空振り入力でも出せれば、ヒット時でも問題なく出るはず。

そのタイミングは、前の技が出切ってしまう前には入力を終わらせておくぐらい。画面や音で確認するというよりは、ホントに体でタイミングを覚える、といった感じ。

最後の真円脚は、その前の⬅＋強Pが2段技ということも考慮して、少し遅めに入力しよう。強弱の使い分けはゲームを理解してからでも遅くはないので、まずはタイミングを確実にモノにすること。



この⬅強Pまではタイミング良くつなげ、

一連の動作を言葉で表すと、「タ、タン、タン、（グッ）タン、（グイッ）タン」という感じになる。（グッ）と（グイッ）はレバーで、ボタンよりも早めに、そして長めに入れておくのがポイント。（グイッ）も焦らず、早いうちからゆっくり回しておくといいだろう。

とにかく繰り返す！

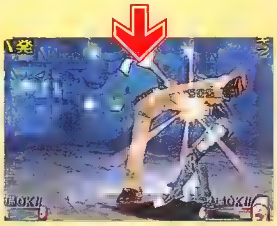
以上の連続技が最後までヒットしたら、歩いて近付いてまたローを重ねよう。多少早めに仕掛け、1発目がスカっても続けて攻撃を出していくように。

最後までガードされてしまった場合でも、歩かずにその場から、すぐにブンブン技を振り回していく。やたら間合いが離れていても、途中からでもヒットすればちゃんと最後まで決まるので、気にせず入力の練習だ。

慣れてきたら、最後を島津流真実直拳にしたり、⬅＋強Pを⬉＋強Pに変えて、エアバーストの練習をしてみよう（CPU戦はエアバーストを使うことで楽にクリアできるので、機会があったらそちらも紹介していこうと思う）。



心持ち早めに仕掛けていく。特に起き上がり時には重要。



一拍おいて真円脚を入力。とりあえずは強を使っていこう。

とっつきやすいキャラはこいつだ!

第一勢力

バツ・恭介・ロイ・雹
ロベルト・英雄・さくら

ローキックからのコンボが簡単で強力！

第二勢力

ひなた・アキラ・雷蔵
ティファニー・素顔アキラ

ローは持っているもののややテクニカル

第三勢力

将馬・夏・ボーマン
エッジ・岩・響子

工夫が必要
（弱いワケではない）



この技に大注目。頼りになるが、逆に敵に回すとやっかい。

くるはずだ。そして、その違いが「要するに最初の1発」の性能に依存していることにも気付く。そう、いわゆる**「ローキック最強伝説」**というやつである（ちなみにローキックとは、写真Ⓐのようなモーションの立ち弱Kのことである）。

なお、ここで触れることは別に理解できなくても構わない。**「なんか特別に持ち上げられるくらいローキックは強いんスね」**程度の認識でいい。

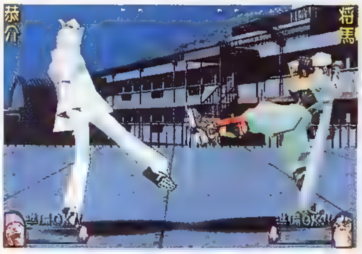
話を戻して、ローキックの強さ、その秘密を解説していこう。ざっと挙げると、

- **●発生が早い（全キャラ全通常技のなかで最速）**
- **●リーチが長い（スタート直後でも当てられる）**
- **●攻撃判定が下のほうにある（相手の姿勢が低くても当たる）**
- **●戻りが早い（反撃をくらいにくい、1発目が相殺されても2発目が先に当たりやすい、etc…）**

などがある。最後の相殺が絡むと、もう少しマニアックなメリットも出てくるのだが、別に知ってるからどうだというものでもないので、とりあえず無視していい。

で、結局何が言いたいのかということ、**「ローキックを持っているキャラは、安心して対戦できる」**ということである。なにせ、こちらから攻めるにしろ反撃するにしろ、**すべて最初の1発はローキックでいい**のだ。何をしたらいいのか分からないときも同様。**とにかく困ったらローキックを出しておけば、おのずと道は開けてくるだろう。**

そんなわけで、まずはローキックキャラを使って対戦に慣れていくといい。ロー主体の勢力図（いわばオススメキャラ）を参考までに載せておくので、気に入ったローキャラをチョイスしてほしい。自分の使いたいキャラがローキックを持っていない場合は、パートナーにローキャラを選んでおこう。お好みキャラで1本取られてしまったら、すかさず次のラウンドで交代し、ローでリターンマッチすればOKだ。



どんなに出の早い通常技とも相殺し、



次のローが、相手の技が出る前にヒット！

心構えその② 反撃にはツープラトン！

さて、ここまで「熱血コンボを主軸にせよ」と耳にタコができるほど繰り返し唱えてきたわけだが、それは相手にとっても同じこと。こちらが少しでも躊躇すれば、容赦なく熱血コンボを仕掛けてくるだろう。くらってしまったのであれば仕方ないが、もしガードできたのであれば、とりあえず**根性カウンターなどという高等テクニックのことは考えず、ひたすらしゃがみガードでガマン**しよう。

今まで本誌で特集してきたとおり、ジャスティスにおける根性カウンターは相当対戦慣れしないと頼れる存在にはならない。最初はすべてガードすることを考え、相手の攻撃がひと通り終わったところを見計らって（もっとも、ここを見極めるのがひと苦労なのだが…）、改めて立ち弱攻撃からの熱血コンボを狙っていこう。

しかし、そのうち相手もシビレを切らし、さまざまな対応策を練ってくる。そのうちの1つが、前半で少し触れた**「ガードの揺さぶり」**だ。弱攻撃をガードさせてペースを摑み、そのまま中or下段の熱血コンボ（からの連続技）でダメージを奪う――。ツボにハマると一気に持っていかれてしまうので、こうなると**立ちorしゃがみガードの切り換えだけでは危険が大きい。**



攻撃の基本が「立ち」なら、防御の基本は「しゃがみ」。



中・下段じゃなくても、少しでも隙間があればゲットする。

そこで覚えてもらいたいのが、**ツープラトンによる割り込み。**この技は全キャラ共通で出始めが無敵なので、**いくらガードを振られようがすべて無効化しつつ反撃できる。**

ただ、ツープラトンは根性カウンターには対応していないので、ガード硬直中に2択がきたら対応できないのでは――という懸念も生まれる。

しかし心配は無用。ジャスティスでは**しゃがみガードできない中段攻撃はどれも遅いので、前の技のガード中に当たることはない。**ということは、**しゃがみガードのまま弱ボタンを2つ同時に連打していれば、相手が「連続技」をやめて「連携」に切り換えた瞬間にツープラトンが発動、**見事相手の隙にヒットするというシナリオだ。

しかし、一見万能に見える

この入力にも弱点はある。それは、相手が弱攻撃だけで熱血コンボをやめてしまった場合、ツープラトンをガードされて反撃をくらう可能性が高いのだ。こうなるとやみくもにツープラトンを出しても自滅するだけなので、さらにガマンしたり思い切って反撃したりと、選択の幅を広げていかなくてはいけない。もしこの駆け引きに自分で気付いたのであれば、それはもうジャスティスワールドへ足を踏み入れたことの証。やられて困ることを身をもって体験しているのだから、今度はそれを自分の攻めにも応用していくだけだ。

このへんの細かいロジック



こういう駆け引きを要求されたら次のステップへ。

が理解できない人は、とりあえずもっと大ざっぱに考えておこう。

①「相手が攻撃し続けるかも」→しゃがみガードで弱ボタン2つ同時に連打

②「相手が攻撃をやめるかも」→そのままガード

③「相手が攻撃を出し切ったのを確認」→熱血コンボで反撃。

この程度の選択肢でも十分対戦は楽しめる。攻撃には熱血コンボ、反撃には根性カウンターではなくツープラトン。まずはこれを覚えよう。

心構えその③ 受け身は確実に!

反撃ついでに、熱血受け身についても触れておいたほうがよいだろう。

大前提の意識として、熱血受け身を取れる状態では必ず取るというのが基本。

また、インストカードには「ボタン2つ同時押し」となっているが、ここでは「レバーしゃがみガード方向+ボタン1つ」をオススメする。最初は連打でいいが、いつ受け身を取れるのかが分かったらタイミングよく目押しできるようにしたい(理由は諸々あるが、とりあえずここでは知らなくてもいいだろう)。

ちなみに、熱血受け身はエアバーストの後でのみ取れるものとカン違いしている人もいるようで、これは非常に危険。例え相手がハイジャンプしなくても、自分の足が地に付いていない状態で攻撃をくらったら、即熱血受け身の入力をしよう。

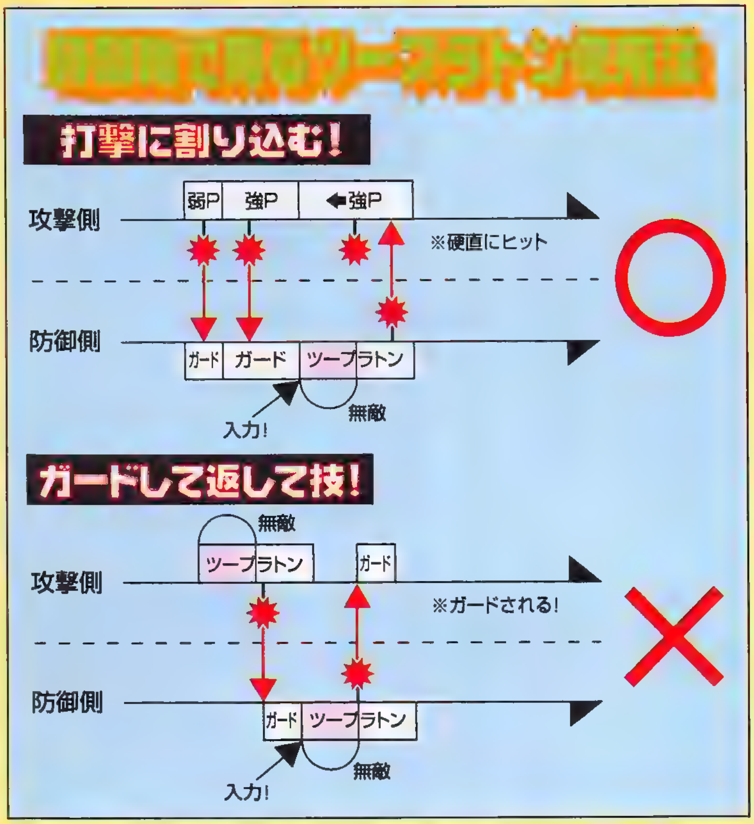
熱血受け身後は空中にいる間に技を出せるが、最初のうちは控えるのが無難。ガードに徹しよう。そのうち絶対に地上へ降りるので、そこで改めて地上戦を挑むように。



叩きつけ、小浮かせ技の後は危険がいっぱい。
まずは受け身をとっておこう。

総評 やってみれば意外と簡単!?

こういった自分の行動をシンプルかつ明確な位置に置き、それを起点として少しずつ可能性の幅を広げていく方法論は、ジャスティスにかぎらずすべてのゲームにおいて上達の秘訣の1つとなる。この方法論を磨くという意味でも、いま一度ジャスティスに触れてみるというのはいかがだろうか。



ツープラトンは返し技に使うな!

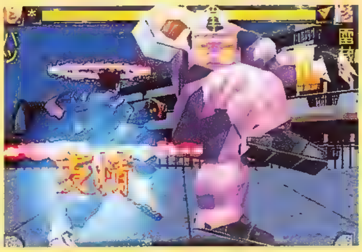
最初の頃、いや、ある程度慣れてからでもありがちなのが、

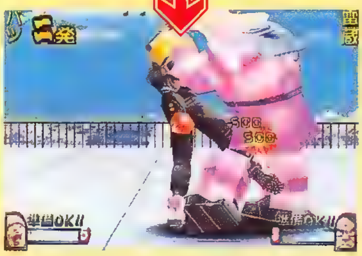
「ツープラトンなどの隙の大きい技をガード後、ツープラトンを決めようとする」

というミス。そう、これはミスなのである。と言うのも、そもそもツープラトンは出始めが無敵というだけで、技の発生そのものは決して早くはない。根性カウンターに使える完全燃焼アタックであれば多少は話が分かるが、根性カウンターに対応していないツープラトンではそれも無理な相談というもの。

ツープラトンはあくまで「無敵を利用して相手の攻撃をスカし、その隙に当てる技」なのである。

よって、返し技には弱攻撃からの熱血コンボを狙っていこう。弱攻撃からなのですぐに攻撃を当てられるし、ゲージをほとんど使わずにツープラトンと同等かそれ以上のダメージを与えられる。「隙の大きい技をガードしたら弱攻撃」、まずはこれを腕に覚えさせよう。





ガード前であれば、ツープラトンを合わせてもいいが…、

ガード後は基本連続技が安定にして最良。ただし、一部反撃できない技があるので注意。

隠しコマンド表一覧

●フリーセレクト条件　基板に電源を入れてから2週間ほど経つと（厳密に24時間計算ではないので、入れっ放しでなくて可）自動的に学校の枠が外れてフリーセレクトモードになる。

●洗脳カラー使用条件　（フリーセレクトモードになっているときに）コイン投入後、スタートボタンを押しっ放しでキャラを選ぶと洗脳カラー（CPU戦で出てくる色）になる。

●雹、雷蔵使用コマンド　（電源投入後、21日経過後）コイン投入後（投入側の）、キャラセレ画面までスタートボタンを押しっ放しにしていると、セレクト画面に雹、雷蔵のカーソルが現れる（1度出現させれば、次回からはコマンドは不必要）。

●さくら、素顔のアキラ使用コマンド　（電源投入後、28日経過後）コイン投入後（投入側の）、キャラセレ画面までスタートボタンを押しっ放しにしていると、セレクト画面の外側にさくらとヘルメットを取った素顔のアキラのカーソルが加わる（1度出現させれば、次回からはコマンドは不必要）。

●ゲームセンターさんへ　基板時間が規定に達していなくても上記の隠し要素を以下のコマンドで強制出現させることも可能です。

○フリーセレクト…テスト画面の「DOT　CROSS　HATCH」で、1Pレバーを↑、↑、↓、↓、弱K、強Pと入力して何も入力せずにモードを終了。

○雹、雷蔵使用…フリーセレクト状態で、テスト画面の「SOUND&VOICE」で2P側のレバーを↑、↑、↓、↓、弱K、強Pと入力した後、何も入力せずにモードを終了。

○さくら、素顔アキラ使用…雹、雷蔵が使用可能な状態で、テスト画面の「INPUT」で2P側のレバーを↑、↑、↓、↓、1P側の弱K、強Pと入力した後、何も入力せずにモードを終了。

※それぞれのコマンドを入力した後、コイン投入して投入側のスタートボタンをキャラセレ画面になるまで押しっ放しにすると、各隠し要素が出現します（一度出現させて、SAVE&EXITすれば次回からのコマンドは不必要）。

ジャスティス学園

これで総勢18キャラに！
飛び入り参加もありだ！

隠し要素一挙公開!!

フリーセレクトは放っておいてもなるけど、4人の隠しキャラはコマンドが必要。といっても条件のほうが問題だけどね。

歓迎！ジャスティス学園新入生！

そろそろ使用条件満たしてるかな？

かなり前からほとんどのゲームセンターの台がフリーセレクトになっていたようなので、今ではすべての隠し要素に関する使用条件を、たいていのお店が満たしているんじゃないかと思う。

表を見てもらえばわかるように、その使用条件とは単純に、

「ゲームの稼働日数」

だ。このページに載ってるコマンドを入力しても隠しキャラが使えないときは、もう何日か待ってから再チャレンジするか、毎日通ってコマンドを入れ続けよう。

ただ、一度隠しキャラを出してしまえば、もう電源を落としても（データを消さなければ）消えることはないので、次回以降はコマンド入力は不要。誰か1人が出してしまえばそれでOKってわけだ。

「行きつけの店、最近フリーセレクトになったばかりなんだよなぁ」


スタートボタン押しっぱなしの洗脳カラー。英雄がいけてる。


コマンドが成功すると、雹、雷蔵のカーソルが出現。さくら、素顔アキラのカーソルは画面外にある。

という境遇の人は、店員さんに"強制出現コマンド"を入れておいてもらう、という方法もある。ただしこれをお願いするときは、お店や店員さん、周りのお客さんに迷惑がかからないように丁寧に申し出るようにしよう。

素顔になってやや抑え気味!?



素顔アキラ

微妙に性能ダウンしてはいるが、対戦時には全く影響のない部分。アキラはやっぱりアキラだ。

担当：KAL

基本性能はまったく変わらず

タイムリリースキャラだし、一応隠しキャラということでもあるし、素顔だし、当然のことのようにノーマル版アキラとは違うキャラであると思いこんでしまいがちだが、実際はほとんど何も変わらない。

これは良いことでもあるし、ちょっと期待はずれでもあるが、「とりあえずボイスやセリフ関係が変わっていればそれでいい」という人は思う存分やってほしい。もともとアキラ使いの人も、なんの予備知識がなくてもそのままプレイできるので、せっかくだから素顔でプレイしてあげよう。気分転換にもなるしね。

ノーマルアキラとの相違点

素顔アキラとノーマルアキラの違いは、

①骸裡門
②ツープラトン

だけだ。ひとつずつ見ていこう。

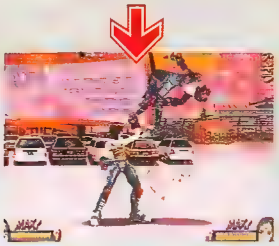
●骸裡門（むくろりもん）

ノーマル版の裏裡門が「肘を出しながら突進し、ヒットしたら相手キャラを後方へ吹っ飛ばす」という技であったのに対し、素顔版の骸裡門は「突進した後、下から腕をかち上げ、ヒットしたら相手キャラを低く浮かす」という技になっている。

一瞬その効果に期待したくなるが、エアバースト始動技ではないのでエアバーストにいくことはできないし、相手の浮く高さ、自分の硬直時間などの関係から通常の前方ジャンプで空中投げや追撃を狙っていくのも不可能。それでいて出の速度はノーマル版の裏裡門より遅いので、性能は落ちているといえる。

ガードされたときの隙も相変わらずなので、ノーマル版と同じく、まったく使う必要のない技だ。使うとそれが死を招く、と心得よう。


骸裡門は、突進後腕をかち上げ…、


低いながらも相手を浮かす。でも使わない。

●ツープラトン攻撃

ノーマル版はアキラが相手キャラを後ろから羽交い締めにしてその間に相棒がたこ殴りにし、そのうちアキラも参加して最後にフ○ージョンするというものだ。出の速度、威力、隙とすべてが平均的な性能だ。

これに対し素顔版ツープラトンは、某エヴァン○リオンのシンクロ攻撃を彷彿させる二身一体の攻撃で、相棒と並んで「バック転→アッパー→踵落とし→きりもみジャンプからの急降下キック」を華麗に決めてくれる。出はノーマル版のものより早く、威力は低いという性能だ。リーチは短く隙は同じくらい。

出の速さはノーマル版でも十分なので、問題となるのは威力の低さだ。ゲージを2つ使って「ここぞ！」というところで決めてもあまり減らない。これはかなりのマイナスポイントなので、あとは技のモーションが気に入ったかどうかで素顔版ツープラトンを使うかどうか判断しよう。

必殺技	
骸裡門	↓↘→＋P
旋蹴舞	↓↘→＋K
破天の構	↓↙←＋P
完全燃焼アタック	
気功塊	↓↘→↓↘→＋P（空中可）
破の連舞	↓↙←↓↙←＋P
天の連舞	↓↙←↓↙←＋K
愛と友情のツープラトンアタック	
協奏連撃蹴	弱P＋弱Kor強P＋強K


そして上空から急降下キック連続ヒットでフィニッシュ！


その間に大きくジャ〜ンプ！


浮いた相手を踵落としで叩きつける。


バック転後にまずはアッパー。続いて……、

Here Comes A New Challenger

雹



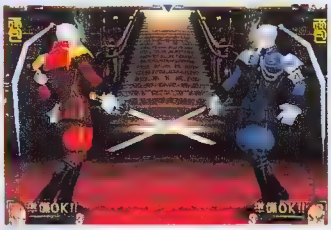
圧倒的な破壊力

高い攻撃力とリーチの長さがウリ。ガンガン攻めて相手を圧倒しよう。

担当：がっちん

必殺技	
居合斬り	⬇⬊➡＋P
十文字斬り	⬇⬊➡＋P中にP
居合斬り改	⬇⬋⬅＋P
弧月	後ろを向いてP
桜竜斬	➡⬇⬊＋P
天雷斬	空中で⬇⬊➡＋P
幻影蹴	⬇⬋⬅＋K（空中可）
完全燃焼アタック	
暗黒幻影蹴	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋K
暗黒幻影斬	⬇⬊➡⬇⬊➡＋K
愛と友情のツープラトン	
残酷斬	弱P＋弱Kor強P＋強K

本誌が発売されているころには、みんなのゲーセンでも雹をプレイすることができるようになっているはずだ。いままで、CPU戦でしかお目にかかることができなかったキャラを、思う存分に使うことができるぞ。



真のラスボスである雹を使うことができる。

基本は同じ

これまで、ジャスティス学園をプレイして熱血コンボをからめた連続技をある程度理解していれば、すんなりとプレイすることができると思う。そう、基本は変わらないのである。

ただ、雹からプレイする読者もいるだろうし、ポイントの再確認という意味も含めて基本から解説していこう。

軸となる必殺技

まず、基本の動きを見ていく前に必殺技をピックアップしてみよう。

●一文字斬り

パンチボタンをもう一度押すことによって2段の攻撃が可能。鋭く前に大きく伸びるのが特徴で、ガードされた場合の硬直が大きく、確実に連続技でヒットさせせたい。

●桜竜斬

かん高い笑い声と共に繰り出される昇龍系の技。間違っても対空技として使わないように。この技も一文字斬り同様、連続技に組み込もう。



なぜか桜が舞う桜竜斬。連続技で使っていこう。

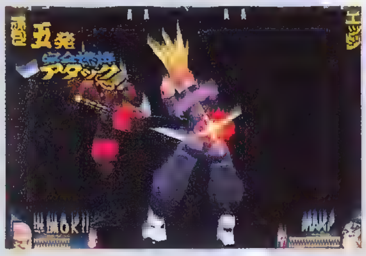
●居合斬り

軸をずらしつつ相手を攻撃するのが特徴。キャンセルをかけてこの技を出すことはできないが、この後に強Pを連続技としてつなげることができる。ということは、居合斬り→強P→レバー入れ強攻撃→必殺技の図式が自然と頭に浮かんでくる。

●暗黒幻影斬

雹の主力。この技をいかにヒットさせるかで勝敗の行方を大きく左右する。当然、威力は群を抜き、中途半端なツープラトンを超える破壊力を誇る。

もちろん、ほかにも必殺技はあるが、とりあえずはこれらを中心に連携を組み立てていくといいだろう。



雹の切り札暗黒幻影脚。この技を決めたい。

オススメ連続技

まず雹の立ち弱Kは、連打が効くローキック（判定は下段ではない）タイプ。この技はリーチもそこそこあり、熱血コンボのルートによっては、必殺技はもちろん完全燃焼アタックにまでつなげることができる。当然、雹もこの大きな柱を中心に攻め立てていきたい。

そこで、オススメとなる熱血コンボは、



基本はまったく同じで立ち弱Kスタート。

●立ち弱K×2→立ち強P→レバー前入れ強P→～

となる。

～は、キャンセルして必殺技か完全燃焼アタックがいい。必殺技であれば、一文字斬りか桜竜斬、完全燃焼アタックであれば、もちろん暗黒幻影斬をたたき込もう。

ほかには、

●立ち弱K×2→立ち強P→レバー後ろ入れ強K→レバー前入れ強K・必殺技

この連続技は完全燃焼アタックにつなげられないものの、中段攻撃が含まれている分、相手を揺さぶることができる。

また、しゃがみ強Kからレバー後ろ入れ強Kがつながるので、この連携も使っていけばさらに有効となる。



レバー後ろ入れ強Kは中段攻撃。

これら強力な連携を保有している雹は、自分のほうが少しでも有利な状態と判断できれば、積極的に立ち弱Kを出していこう。

その他のポイント

くどいようだが、いままで紹介した連携を全面に押し出して使っていけば十分に闘うことができる。それを踏まえたうえで工夫をしていけば、さらに強力な武器を身に付けられるぞ。

まず、居合斬りの使い方。この技は使うタイミングと間合いを見極めていきたい。いちばん簡単な使い方は、相手の起き上がり攻撃に対応して使う方法。うまくヒットすれば完全燃焼アタックまでつなげられる。

普段使うときは、ラウンド開始よりやや遠い間合いで使っていくといいだろう。これは相手の動き次第になるが、高い確率でヒットするようならガンガン使っていったほうがいい。

根性カウンターは、レバー前入れ強Pがオススメ。圧倒的な信頼感はないものの、リーチは長く、完全燃焼アタックにつなげることも可能。リターンは大きいぞ。



居合斬りがヒットしたのなら…



強Pがつながる。この後完全燃焼アタックまでいけ。

自分の腕を信じろ

雹はハイリスク・ハイリターンのキャラである。すべての連携をガードされて反撃をくらうのであれば、途中で根性カウンターされたほうがいいくらいの気合で攻めたほうが悪い結果は出ない。また、エアバーストを使うなら完全燃焼につなげよう。

あとは、要所でコマンドをミスらないことである。これが肝心だ。ダメージを与えられるときは、確実に決めておこう。

対戦攻略 雷蔵



必殺技	
夜叉車	↓↘→＋PorK（空中可）
狂獣裂破	→↓↘＋P
六腑突き	↓↙←＋P
石砕牙（投げ）	→↘↓↙←＋K
完全燃焼アタック	
忌野流狂獣裂破	↓↘→↓↘→＋P
忌野流六腑突き	↓↙←↓↙←＋Pため
愛と友情のツープラトン	
人間大砲	弱P＋弱Kor強P＋強K

ジャスティス学園の校長でもあり、バツの父でもある雷蔵。人間離れした体型から繰り出される必殺技は突進系がほとんどで、とがったツメを生かした攻撃になっている。それでは必殺技から紹介しよう。

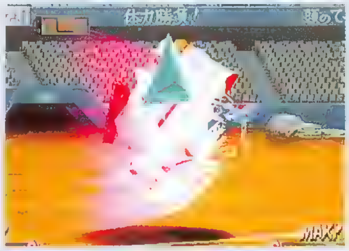
必殺技

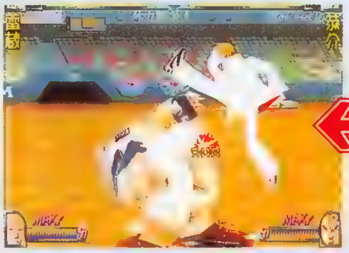
●夜叉車

オーラのようなものをまとって、相手に体当たりする突進技。押すボタンにより方向が変化する。弱Pでは前、強Pでは距離が伸びる。弱Kでは斜め前上、強Kでは上に出る。一度出した直後にレバー＋ボタンで、レバーの入力方向にもう一度出せる。

また、空中ではボタンによる方向が変化して、弱Pでは横、強Pでは斜め前上、弱Kでは斜め前下、強Kでは真下に出すことができ、これももう一度レバー＋ボタンで出すことができる。

ガードされると1度目、2度目共に硬直が長いので、とても危険。相手が空中にいる場合に1度目がヒットしてから、続けて2度目を出すと相手に空中ガードされ、そこで反撃を受ける場合もあり、どっちにしろ危険。

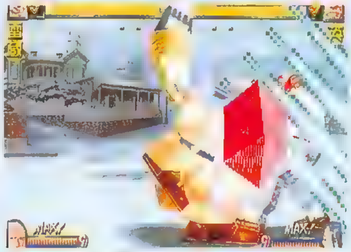




空中でガードされてしまったら、降り際のジャンプキックから熱血コンボまで繋がってしまう。危険。

●狂獣裂破

両手を振り回しながら、鋭いツメで相手を切り刻む突進技。発生が速く、中間間合いからイキナリ使ってやってもイイし、熱血コンボの最後に使ってもイイ。雷蔵の必殺技の中で一番性能が高いので、頻繁にお世話になるだろう。





狂獣裂破をガードされたら、相手の反撃にツープラトンを合わせる。

またガードされてもスキがかなり小さく、弱の場合は根性カウンターで割り込まれにくいが、ガード後、投げか打撃の2択を迫られる。強の場合は、4発目をガードされた後に、根性カウンターを合わされてしまう。しかしどちらもガードされた直後に、相手が反撃しようとした場合は、発生の早いツープラトンを出すとまず撃ち勝つことができる。またヒットしても相手が先に動けるので、この技を出した直後はガードしておいたほうが無難だろう。

●六腑突き

入力すると、一瞬溜めてからツメで相手を突く技。この一瞬が、かなりいただけなくて、熱血コンボで出しても余裕でガードされてしまう。また遠い間合いから出すと、自動で相手の目の前までダッシュしてから出すが、まずヒットすることはなく、スキも大きいので、使わないほうがいいだろう。

●石砕牙

上段のコマンド投げ。威力がかなり高いので、熱血コンボ中の中段との二択に使用すると効果が高い。また、→↘↓↙←→と入力すると、多少ダッシュして投げるので決まりやすくなる。しかし熱血コンボ中に、このコマンドで投げようとすると、熱血コンボの硬直が解けておらず、失敗しやすいので、気持ち時間をおいて、入力するようにするといいだろう。

完全燃焼アタック

雷蔵は完全燃焼アタックも突進技。片方しか使う機会がないか…!?

●忌野流狂獣裂破

狂獣裂破のヒット数がそのまま増えた完全燃焼アタック。また熱血コンボの最後に使う。また起き上がりに使ってやってもイイ。これも狂獣裂破の強と同様にスキが小さく、最後の8発目に根性カウンターを合わせられるか、すべてガードした後に投げる以外の反撃を受けることはない。

●忌野流六腑突き

基本の性能的には必殺技の六腑突きと変わらないが、ボタンを押している時間により、攻撃力が上昇する。また一定時間以上ボタンを押し続けていると、ガード不能攻撃に変化し、ヒットすれば相手のゲージ半分近くを奪うことになる…が、まずヒットすることはないし、横移動で避けられてしまうので、使うことはない。立ち強Kか忌野流狂獣裂破がヒットした直後に使ってみるぐらいか!?

ジャスティス学園における、攻撃の要熱血コンボ。この熱血コンボの導入に用いられるのが、立ち弱Pと立ち弱Kだ。特に立ち弱Kは、相手が立っていてもしゃがんでいても、ガードさせることができ、相手を固められるので、何かと重宝する。しかも雷蔵の弱Kは、回転の速い「ローキック」タイプなので、ガンガン使っていこう。

この弱Kから熱血コンボを繋ぎ、ダメージを奪う。雷蔵は、熱血コンボの選択ルートが狭い。それは弱攻撃から、強Pしか繋がらないからだ。よって雷蔵の熱血コンボは、

・立ち弱P×2→立ち強P→必殺技（夜叉車、狂獣裂破、忌野流狂獣裂破）

となる。近い間合いからは、これをメインに狙う。

またガードされている場合は、熱血コンボの間にしゃがみ強Kや、←＋強P、→＋強Kの中段攻撃、コマンド投げの石砕牙を組み込むと貴重なダメージ源となってくれる。

また根性カウンターには、→＋強Pを使うといい。しかし、→＋強Pにキャンセルをかけて必殺技を出しても、連続技にはならないので注意。

初めのうちはちょっとキツく感じるかもしれないが、がんばってほしい。



重要なダメージ源熱血コンボ。まずは弱K×2から、



立ち強Pに繋いで、



必殺技に繋ぐ。ゲージがないときは狂獣裂破で。

玉川南高校の守護神



春日野さくら

ジャスティス学園の魔の手は、玉川南高校まで迫っていた！…とにかく、彼女がいなくちゃ、学園格闘は語れないでしょう。

担当：ももやん

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P溜め
蒼空波動拳	(空中で)↓↘→＋P
天仰波動拳	↓↙←＋P
春風脚	↓↙←＋K(空中可)
咲桜拳	→↓↘＋P
完全燃焼アタック	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P(空中可)
真空天仰波動拳	↓↙←↓↙←＋P
春一番	↓↙←↓↙←＋K
乱れ桜	↓↘→↓↘→＋K
愛と友情のツープラトン	
春獄殺	弱P＋弱Kor強P＋強K

学園格闘と聞いて、彼女が黙っていなかった。そう、カプコン初代女子高生格闘家、春日野さくら。

一見すると、ひなたと見間違えてしまう彼女だが、その性質は大きく違う。さくらなりの闘い方、連続技をしっかりと覚える必要があるぞ。

さくら咲く

まあ、今回初お目見えってことで、必殺技の紹介からしていこう。

●波動拳

ZERO2からお馴染みの、途中で消えてしまう飛び道具。ボタンを押したままにすると溜めることができ、ダメージを上げることができる。が、溜める暇などないに等しく、飛距離が短くなるので、無理に使う必要はない。

●春風脚

体を回転させながら蹴りを出す、旋風脚系必殺技。弱強でヒット数が違い、弱で1ヒット、強で3ヒットする。

主に使っていくのは弱春風脚で、ヒット後は相手は倒れることなく、両者同時に動くことができる。相手が一瞬でも動くのを躊躇したならば、中段、下段、投げの3択をかけることができるぞ。



弱春風脚ヒット後は、両者同時に動きだす。この直後、投げを狙うと決まりやすいぞ。

●咲桜拳

見た目はひなたの昇陽拳だが、強で出すと大きく前進してから技が発動するようになっている。出るのは遅いが、レバー前＋強パンチから連続技になるぞ。

強咲桜拳は、ヒットすればゲージが大量に溜まるので、ゲージ不足のときには活用しよう。

●真空波動拳

波動拳の強化版。レバー前＋強パンチから連続技になるが、それならば他の完全燃焼技に繋げたほうが大ダメージを期待できる。

空中真空波動拳は、エアバーストの連続技に組み込める。浮かして、弱P→弱K→真空波動拳が連続になるぞ。エアバーストとしては、かなりのダメージになるので、覚えておこう。

●真空天仰波動拳

上方向に撃つ、真空波動拳。跳び込んでくる相手に合わせることができれば強力なのだが、まずうまくいかないだろう。

一部のキャラに対しては、地上で全弾当てることができ、少し浮かすこともできる。浮かした後をダッシュで追いかけて、投げや下段の択一攻撃を狙う戦法を考案中だが、いまいちうまくいかないので、現段階では無理に使う必要はないかも。

●春一番

超低空春風脚、といった感じの完全燃焼技。地上からの連続技には繋がらないが、下段攻撃なので中段攻撃と混ぜて使うとガードされにくい…かも。

●乱れ桜

連続咲桜拳強化版。さくらの技では一番威力が高く、簡単に連続技に組み込めるので、使用頻度が自然と高くなるだろう。

[illegible]しっかりと

ジャス学の華といえば、なんといっても連続技。連続技を覚えなければ、楽しみは半減してしまうだろう。

さくらが基本とする熱血コンボは、**立ち弱K×2→立ち大K→レバー前＋強P**。ローキックから始まるので非常に速く、狙いやすい。

もう一つの熱血コンボは、**しゃがみ強K→レバー前＋強P**の2ヒット。下段から始まるので、突然狙っても、ヒットする確率はかなり高いぞ。

レバー前＋強Pからは、ほとんどの必殺技に繋がるので、必ずここにたどり着く熱血コンボを使ってほしい。

主に狙っていくのは、完全燃焼技の乱れ桜。レバー前＋強Pのヒットを確認してから入力しても連続技になるので、かなり簡単なはずだ。しかし、ゲージが完全燃焼技なので、ゲージがない場合には、ほかの必殺技を使う必要がある。

乱れ桜の代用となるのが、強咲桜拳だ。ダメージも大きく、ゲージ増加量がかなりのものなので、代用技にはうってつけだぞ。

ほかには、弱春風脚を使って2択、3択をかけるのもいいだろう。弱春風脚→投げ、しゃがみ投げなどが有効だぞ。



攻撃の要となるのは、やはり立ち弱K。弱K2発から…、



立ち強Kに繋げ…、



レバー前＋強パンチまでが基本コンボ。ここから、状況に応じて、さまざまな必殺技に繋げていくのだ。



大ダメージを期待するならば、やはり乱れ桜だろう。

空からも攻撃せよ



アドバンスト 英雄

雷鋭蹴を自在に使いこなせればさらに攻撃力がアップ。

担当：がっちん

今回の英雄の対戦攻略は、今までのものよりちょっと進めた内容を紹介していこう。その内容とは雷鋭蹴を使って相手をかく乱する戦法になる。他に、せっかくフリーセレクトになったのだから、パートナーにも少し触れておこう。

パートナーは誰にする？

勝ちにいくなら、一発逆転の破壊力があるボーマン、安定感の高い岩、同じキャラクターになるが英雄あたりがいい。愛する響子先生に別れを告げるのは悲しいが、今までの英雄よりは、格段にパワーアップする。

逆に遊びにいくなら、いろいろある。英雄の頭を豪快に引っぱたく光景が笑える夏、手を取り合い喜ぶ姿が援○交際っぽいひなたなど、一度はいろいろと見てみるのもいい。

また、強いパートナーを選んだ場合は積極的にツープラトンが使えるので、多少戦略も変わってくるぞ。



ツープラトンが強力になれば積極的に使っていける。

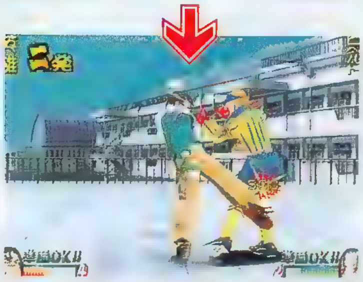
雷鋭蹴のススメ

地上での連携と必殺技が強力なため、エアバーストすら必要がないといわれる英雄であるが、地上での闘いに固執しては戦法にバリエーションが少ない。そこで、雷鋭蹴を積極的に使うことをオススメしたい。

また、雷鋭蹴が相手にヒットしたら、そのまま地上での連続技を入れることが可能になる。そこから立ち弱Kをヒットさせ、強力な完全燃焼アタックまでつなげよう。



雷鋭蹴が相手にヒットしたのなら…、



そのまま立ち弱Kが連続技になる。

では、使うと有効なポイントを見ていこう。

空を[illegible]雷鋭蹴

まずは開幕。いきなり使ってみてもいい。このとき前ジャンプでは小技でたたき落とされてしまうので、ここはバックジャンプするとバッチリだ。

そして、すぐに雷鋭蹴を出す。すると相手の頭上をかすめ背後に着地、そのまま地上の連続技に移行することもできる。ただ、このとき完全に相手の背後からでは通常の連続技は全部入らないので、その場合は仕方がない。

もう1つの有効なポイントは、真円脚をヒットさせたあと。地上での連続技や根性カウンターを決めた後がそのポイントになる。

具体的に説明していくことにしよう。ヒットして相手をダウンさせたらすぐに前ジャンプして、すかさず雷鋭蹴を出す。

すると、ダウン状態から完全に起き上がっていない相手の目の前に着地することになる。一種の高速移動に使用するのだ。ひるんだ相手は対応が遅れ、英雄のラッシュが決まりやすくなれば理想的だ。

また、雷鋭蹴を出すときのジャンプを気持ち遅らせて同じ行動をすれば、起き上がってくる相手に雷鋭蹴を重ねることもできる。中途半端な対応をすると雷鋭蹴がヒットして連続技が確定する。

ほかに、ここまで雷鋭蹴で相手にプレッシャーをかけていけば、相手は起き上がりツープラトンなどを使用してくる可能性が高くなる。

そこで、英雄側は雷鋭蹴を2回出して相手から離れてみよう。もし、相手がツープラトンを使用していれば空振りに終わり、ゲージを消費させることもできる。



真円脚で相手をダウンさせてから…、



雷鋭蹴で一気に相手に詰める。プレッシャーをかけろ。

[illegible]を[illegible]雷鋭蹴

では、使うポイントが決まっていないときはどのように使っていくといいだろうか。

まず、普通にジャンプしていきなり使ってみるやり方がある。

これは、奇襲的な意味合いが強すぎてあまりオススメできない。ガードされると反撃されてしまう雷鋭蹴を真っ正面から使うのはやや無謀。

これならば、普通のジャンプ攻撃にしたほうがいいくらいだ。

そこでちょっと工夫してみよう。

まず、スーパージャンプから最高点付近で雷鋭蹴を出す。

ただ、これだと打点が高すぎて相手にヒットしないので、雷鋭蹴を2回出して、ある程度低い位置まで降りてくる。

この状態は相手から離れるラインを移動することになるが、この移動中にもう一度3回目の雷鋭蹴で相手に襲いかかる。

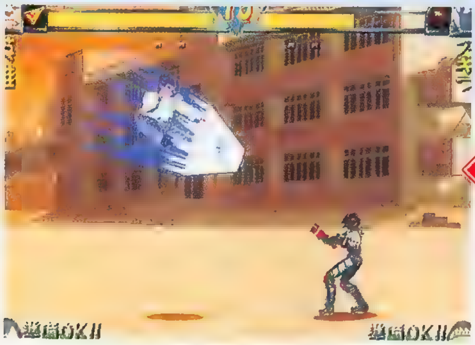
これは、雷鋭蹴は連続3回まで入力可能であるが、必ずしも最速で3回入力しなければならないということはないという条件を利用したもの。

よって、雷鋭蹴を2回出して相手をイラ立たせながら、3回目で相手を攻撃すると非常に効果的になる。

以上が雷鋭蹴の使い方講座。強力なラッシュで気持ち良く動かせる英雄は、雷鋭蹴を加えるとまさに機動教師に変身する。



スーパージャンプの最高点で雷鋭蹴。



ある程度降りてきたら、相手に向かって3回目の雷鋭蹴。

悔しさとこみあげる涙…強くなるために何ができる!
そんなキミに贈りたい! 手に入れよ攻略聖書(バイブル)!

カウンター神体と化せ!

対戦攻略 岩



デカキャラの宿命か!?早くも打撃負けの危機迫る!しかし恐れることたあねえっスよ。

担当：田渕健康

攻めパターンを再度確認である

岩を使っている人は痛烈に感じていると思われるが、とにかく岩は「通常技の打ち負け」が多い。

熱血コンボのスタートとなる弱P、弱Kすらマトモにヒットさせることが困難という、すこぶる困窮な立場にある。

相手の技の隙や連携の途中、または軸ずらしの後にかっちりとコンボを入れていくのがベターで、自分から当てにいく自発的な熱血コンボは成立が難しいといえる。



さすがにスタート時の1発は打ち消せるが、次が続かないのね。

必殺技も単発で決めていくにはチト難しいものが多いのも特徴で、事前に何らかの仕込みが必要となっているものばかりである。

しかし、通常技や他の必殺技と組み合わせて使えば、たちまち120パーセントの性能を発揮できるイカした必殺技揃いであるのもまた確かだ!

例えばコマンド投げの「大嵐」。単発で出しても見切られてしまうことが多々あるのだが、例として鉄砲突きをガードさせた後に出してみるという手がある。これは、突進技で押されると、体勢を立て直して反撃したがるゲーマーの習性を利用した連携で、反撃しよう、もしくは続けて立ちガードをしようとしたところを、大嵐ですいっちょんという塩梅だ。外道っぽいネ。

また、1発目の鉄砲突きに相手がカウンターをかけてこようとした場合には、こちらも続けて鉄砲突きを出す。たいていのカウンターはこれで潰せるはずだ（鉄砲突きは連続して3回まで出せるぞ）。



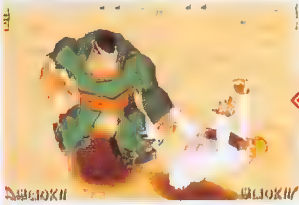
大嵐の間合いはきっちり把握しておくこと。投げの呼吸よりも遅めだが、間合いを生かそう。

ちょっとあざといが、出の早い起き上がり中段攻撃を当てた後に、いきなり「大嵐」で吸うという、なかなか実戦的な連携もある。

何ともダーティな薫り漂う一撃だが、「さすが外道だぜ」と相手に納得してもらうことを願いつつ、「起き上がり中段をガードした後に、すぐにしゃがむかジャンプすれば余裕で抜けられるヨー」という、何ともガッカリな対処法を記して、このコーナーをシメさせていただく。



鉄砲突きでたじたじにした後…、



大嵐でだーっはっはっ。あんまり多用すっと見切られるぞ。

未来は根性カウンターに!

「なんとも攻めづらい」と岩に手詰まり感を感じているキミ、何か忘れてないか?

そう、このゲーム独特のシステムである「根性カウンター」、それを有効活用することが岩の勝利の鍵だったのだ!

「相手の攻撃を待って反撃するなんて、何か後ろ向きだなぁ」なんて躊躇している君ー　目的に到達するには、人それぞれ三者三様の手段があり、たまたま岩が勝利するためには根性カウンター重視だったってコトだけじゃないのか!?　迷ってちゃ駄目だーとか問題をすり替えつつ先に進めよう。

岩の根性カウンターで、もっとも使え、かつ使用頻度が高いのが「乱れ鉄砲突き」。

完全燃焼アタックであるという制限があるものの、1発目が地上ヒットすれば、そのまま押し切れる高性能はご承知の通り。出た瞬間の無敵に加え、リーチ、威力共に申し分ない。

連携、連続技の最後にカウンターをかけるのはともかく、相手と少しぐらい距離があっても、飛び道具にカウンターをかけたりと「乱れ鉄砲突き」根性カウンターの信頼性は非常に高いものといっていい。

しかし、注意しなければならないのが「空中の相手が出した技」にかける場合。空中の相手に「乱れ鉄砲突き」の1発目がヒットしても、相手が体勢を立て直してしまえば残りが入らず、反撃の憂き目に遭うぞ。



この間合いで「乱れ鉄砲突き」カウンター可!

また「乱れ鉄砲突き」の他に根性カウンターとして使えるのが、リーチの長い「➡＋強P」だ。

これは、岩の持つ根性カウンターのうちでは出がそこそこ早く、何よりリーチが長い。

この技でカウンターをかけた場合、相手にヒットしたらキャンセルをかけて「柏手破り」に繋げよう。

「柏手破り」がヒットして相手がフラフラ状態になっているところに、恒例の熱血コンボが炸裂するといった寸法だ。

柏手破りで発生するフラフラ状態にはなぜか「噴火山」は入らないので、素直に熱血コンボを入れておこう。ただし「フラフラ状態にまた柏手破りを入れて永パだぜ!」とかいう黒い野望は達成不可能なので諦めること。

「➡＋強P」はリーチが長くて柏手破りに繋げられるという利点があるのだが、至近距離で使うと潰されやすいという難点も持っている。しっかりと距離を踏まえて使っていこう。

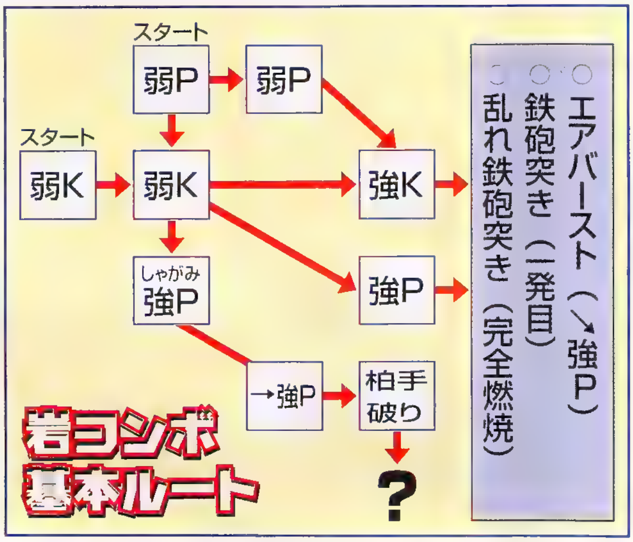


根性カウンターは、柏手破りで当てられる数少ないチャンスだ。

前述の強力な根性カウンター群を決めるには、相手の割り込みポイントをしっかりと覚えて、また確実に実行することが重要。

このゲームは弱P1発の空振りが地獄へと繋がるので、極力無駄な動きは避けたいもの。また、積極的に手を出せない岩のようなタイプが生き残るには、必要以上の確実な防御が必要とされる。

しっかり守って、カウンターチャンスを絶対に逃さずー　これが岩の今年の目標だ。



あくまで基本は弱旋蹴舞だ



アドバンスト攻略

アキラ

弱旋蹴舞からのエアバーストなどで接近チャンスを得たら、軸ずらし旋蹴舞で逆ガードを狙い、さらに攻撃を続けよう。

担当：KAL

今回は、アキラの神髄"軸ずらし攻撃"のやり方と、弱旋蹴舞に対してしゃがみガードで安定しようとする相手にどう対処するか。この2点について解説していこう。

横にずれて安全に攻撃

このゲームは基本的に、真正面からのぶつかり合いによって勝負がつけられる。いつ通常技を出すか、いつツープラトンを出すか、いつ根性カウンターを狙うか…。リスク&リターンに多少の差こそあれ、いずれも選択を間違えれば手痛いダメージを受けてしまう。

しかし、攻撃の軸線上からはずれてしまえばどうか？横にずれてしまえば、相手の攻撃は当たらないのだから、これは安全だ。そうした軸をずらしながらの攻撃ができるキャラが、アキラなのだ。

この軸ずらし攻撃に使うのは、基本システムにある軸移動と、旋蹴舞だ。そして狙う場面は、相手キャラが空中から落ちてくるときや、相手キャラがダウン状態から起きあがるとき。とにかく「目の前まで接近」できそうなときだ。

例えば前々回で紹介した、

●J弱P→J弱K→J弱K→J弱P→空中気功塊（キャンセルしないで出す）

というエアバーストを決めたあとは、先に着地して、相手が落ちてくるのを待つ状況となる。ほかにも一部のツープラトンを決めてダウンさせた後なども、目の前までいくチャンスだ。



こうした場面が、軸ずらし攻撃の狙いどころ。

こうした場面で相手キャラの目の前までいったら、その起き上がり、または着地にタイミングを合わせて、まずは軸移動をする。そして移動している間にコマンドを入力しておき、続けて旋蹴舞を出そう。このときの旋蹴舞は基本的には弱（下段）でいい。



目の前までいけたら、すぐに軸移動。

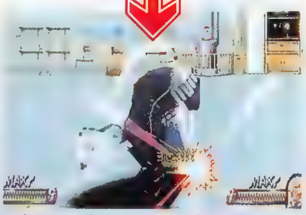
このようにして目の前から軸移動→旋蹴舞とやると、相手キャラの脇を大きく回り込んでから旋蹴舞を出すため、ガード方向が左右逆になるのだ。見た目に微妙だし、実際には一瞬の出来事なので、この事実を知らない相手は簡単に引っかかるだろう。

この軸ずらし旋蹴舞をチャンスがくるたびに決めていければ、"一発"のないアキラの攻撃力不足をある程度補うことができる。やりやすい相手、やりにくい相手がいるが、着地際、起き上がりにはぜひ狙っていってほしい。垂直ジャンプ攻撃と併せて使っていくとさらに効果的だ。

なお、1P側（右向き）のときは普通に画面奥へ軸移動すればいいが、2P側（左向き）のときは、レバーを下に入れながらボタンを押して、画面手前に軸移動するようにしよう。旋蹴舞は必ず"左側"へずれる性質があるので、それに合わせるためだ。



軸移動中に旋蹴舞を入力すると、大きく回り込んで…、



一気に反対側へ。ガード方向は逆になる。

軸ずらし旋蹴舞が成功したら

相手キャラの着地点や起き上がりを狙った軸ずらし旋蹴舞（主に弱）が都合良くヒットしたら、つぎにやるべきことはただ1つ。ローキック（立ち弱K）を出すことだ。旋蹴舞のときに相手が何か技を出して抵抗してくれれば、カウンターヒットする可能性が出てくる。そうすれば、つぎのローキックが連続技としてつながるからだ。

別にカウンターヒットでなくても、弱旋蹴舞をガードさせたあとはこちらが先に動き出せるので、ローキックを出しておいて損はない。これはアキラの基本でもあるので、いままで「弱旋蹴舞をガードさせた→ローキックで攻撃続行」とやっていなかった人は、この機会に覚えておこう。



軸ずらし弱旋蹴舞が相手に触れたら、



ヒット・ガードに関係なく、ローキックを出していこう。

重要な中段技、側転蹴りの出しどころ

側転蹴り（レバー前入れ強K）は出が遅いものの、アキラ唯一のしゃがみガード不可技。そしてメイン攻撃技である弱旋蹴舞は立ちガード不可技だ。

アキラ使いがうまくなって旋蹴舞の出しどころを見抜かれなくなればなるほど、相手はしゃがみガードを固めるようになる。どこで割り込めばいいのか、どこで根性カウンターすればいいのかわからないのではそれも仕方がない。

しかしアキラ側としても、いつまでも攻撃をガードされるのは不都合だ。いつツープラトンや完全燃焼アタックでやられるかもわからない。

そこで、相手がある程度こちらの動きに慣れて、弱旋蹴舞を警戒してしゃがみガードするようになったら、旋蹴舞を出す場面に「側転蹴り」という選択肢を加えよう。弱旋蹴舞は、

①ローキックから
②ローキック×2から
③（①・②のどちらかのあと）→立ち強Pから

の主に3つのポイントからキャンセルで出していくわけだが、この場面でかわりに側転蹴りを出すのだ。強Pまで出してしまうと、相手もこれを反撃の目印にしている可能性が高いので、なるべくローキック1発か2発からいきなり出していくといい。

ちなみに側転蹴りは、必ず追加入力までをすること。この追加入力はレバーを下に入れながら強Kで下段の足払い、それ以外で強Kだと上段の飛び回し蹴りになる。上段蹴りだとガードされても反撃は受けないが、足払いだと側転蹴りと合わせて「中段→下段」となり、ヒットする可能性が格段に高くなる。しかも下段足払いがヒットすると相手はダウンし、このダウン状態へ放舞（⬇⬋⬅+K）による追い打ちが当たる。こうした理由から、相手がきっちり「中段→下段」とガードするようになるまでは、側転蹴り→下段足払いと出していこう。



ローキック1発などから…、



いきなり側転蹴り。これがもしガードされても…、



追加入力で足払いを出しておけば、転ぶ可能性大。



ダウンしたら放舞で追い打ち。1セットだ。

ジャスティス学園広報部

ゲームが発売されて2カ月経ったけど、みんなCPU戦はクリアしたかな?学校ごと、キャラごとにかなり凝っているので、ぜひとも全キャラクリアして頂きたい。オレと君との約束だ!

担当:田渕健康

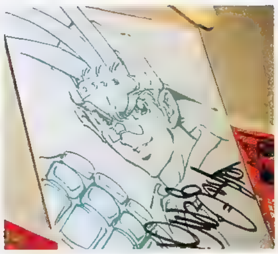
広報部インフォメーション

君タチぃー!1月26日に発売された轟絶ムック「私立ジャスティス学園・熱・血・大・全」は買ったかな!?

買いそびれた人や知らなかった困ったちゃんは、今すぐ書店へ走れ!「書店で見当たらなかったんだけど…」という場合は、既に売りきれ御免の可能性大なので、キリキリ注文してくれいー!

今一度内容を説明しておくと、学校別バラエティコーナーを始めとした心温まる数々の世紀末伝説を収録、数々の知られざる設定資料集大公開、キャラ別豪華企画、技表完全網羅ーもちろん霞やさくら、後発キャラもバッチリフォローー済みだあー

カプコンスタッフの協力の下、編集部ムック班が年末、正月を返上して勢いにまかせて作り上げた魂の一冊!ぜひとも貴方のお手元にどうぞ。



島本先生の超レア色紙など、豪華プレゼントもアリー

特報! ジャスティス学園 ゲーメストビデオ化決定

襟を正して聞かれませいー

今年1発目のゲーメストビデオのタイトルは「私立ジャスティス学園」に決定したー

勿論、毎度のことながら内容の充実っぷりは保証済みー従来のシステム解析から、豪華絢爛な連続技、恒例の熱い対戦編、加えてCPU戦もバッチリフォローする、必要以上に充実した内容構成ーキャラクターごとのエンディングも入って超絶にお得だっせー

ビデオのナレーションは、ロイ役の置鮎龍太郎を予定ーさらにもう1人、プラスαの声優さんも参加予定です。

「ゲーメストビデオって色々出ているけど、まだ買ったことないんだよなあ」と攻めあぐねている君ーこれを機に、いっちょバリっと購入してみてはどーかな?

攻略ライターの全面協力、っていうかプレイから構成から編集から演出まで全部ライターがやってるので、どのビデオも本誌のノリでそのまま楽しめるイカした出来になっているー

「私立ジャスティス学園」は予価は5800円(税抜き)で、収録時間は未定だが、モノがモノだけにかなりのボリュームになると思われる。

2月27日には全国のゲ屋に並ぶ予定。近くにゲ屋がない場合には、本誌の通信販売も利用できるので、そっちもよろしくね。

完全燃焼 イラストギャラリー

ゲーム発売直後から、やはりというか当然というか、いきなり投稿数が激増した当コーナー。まだまだ受け付け中なのでどんどん送ってまいらせい。



→(兵庫県 神崎渚さん)

☆君の魂でコンパネを燃やせー その炎が勝利の篝火となるっ!



↑(広島県 タカアシ君)

☆教育界最後の希望!鉄の正義だジャス・ティス・学園!!



↑(愛知県 伊吹さとみさん)

☆オレのコブシはステイツの正義。豪一腕ハイトルク!



↑(大阪府 いっきー君)

☆今時の女子高生と通信教育はあなどれないぜぇ!



↑(大阪府 霜月メタルさん)

☆時々見える下の顔(?)も気になるのう。



↑(新潟県 さかひさん)

☆イラスト人気、使用率共に上々の恭介。格ゲー界には希少なタイプなのが好評の理由?



↑(青森県 黒川春姫さん)

☆名は体を。そこにいるのは鏡を挟んだ自分。



→(北海道 竹ノ内河月さん)

☆利害が一致したらインスタントで友情成立。

幹線が動かせます! 大の話題作の続編、遂に登場!

TAITO



前作からはや1年 期待の続編とは?

「エッ!もう出るの?」と思いの読者も多いだろうが、ご覧のとおり、もうじきアレがアーケードに登場します。

そうです。いくらPS版が人気だからといって、「電車でGO!」の特集をいまさらカラーでなんてできません。

つまりこのページは、今春に早くも登場する「電車でGO!」の続編の第一報!

その名も**『電車でGO!2 高速編』**。念のためもう一度、**『電車でGO!2 高速編』**だ!

さてタイトルを頭に刻み込んだところで、この『電車でGO!2 高速編』の特徴について説明してしまおう。

まず、赤子が見ても一発でわかる続編最大の特徴は、なんといっても新幹線を運転できるということ!

「防音壁に囲まれていることで、風景が単調」「一区間の運転時間が長い」などといった理由から、実現は難しいと思われていた新幹線だが、続編では秋田新幹線「こまち」がラインナップに入っている。

〝新幹線の運転士〟という、幼い頃誰もが見た夢が叶うことだけでも、プレイする価値は十二分にあるハズだ。

またタイトルの後半にある「高速編」という文字も気になるところ。

前作では、東海道本線・快速以外の路線は、各駅で停車していくことが基本だったが、続編では快速、もしくは特急列車を運転させることがメインとなっている。

当然ながら、この変化に合わせてゲームシステムも大きく変化したようだ(これについては後述)。

とにかくこの『電車でGO!2 高速編』は、さまざまな新要素が加わってさらにパワーアップ。新作に近い続編ということは間違いないようだ。

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2™

「電車で電車で!電車で電車で!GO!GO!GO!…♪」というCMソングでおなじみの、あの『電車でGO!』の続編がいよいよ登場!本誌独占スクープでお送りします!

担当:GYU

今回は、〝通過〟がポイントだ!

「電車でGO!」をやり込んだプレイヤーなら、だれでも気になるシステム面の変更。ここでは現段階でわかっているシステムについて、簡単に解説していこう。

今回は快速列車や特急列車を運転させることがメインとなる『電車でGO!2 高速編』。もちろん快速や特急とい

※本文中の写真は、開発中のものです。

今度は新
97年、最



今回使える車両は、全3路線！（計5コース）

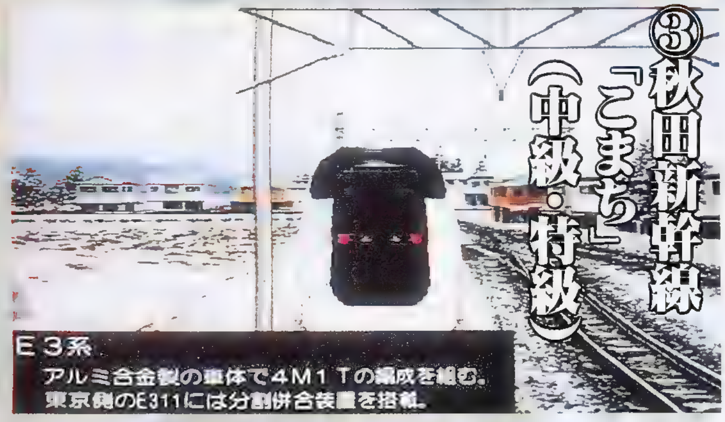
①北越急行 ほくほく線（初級・上級）



②京浜東北線（中級）



③秋田新幹線「こまち」（中級・特級）



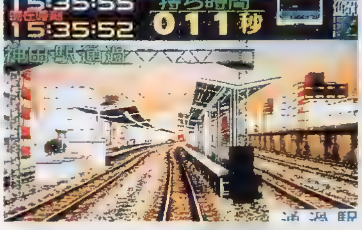


うからには通過駅が存在するわけだが、続編ではこの通過というシークエンスに新しいシステムが採用されている。

その新システムが「**通過システム（仮）**」。あくまで仮ということで、ひねりもなにもない名前だが、これは「**あらかじめ設定された通過予定時刻どおりに駅を通過させる**」ことがポイントとなっていて、通過時の状況に応じてボーナスが入ったり、減点されたりするというもの。これが今までのシステムの、最大の変更点といえるだろう。

そして信号の表示システムも変更された。以前よりも信号の種類が増えており、さらに信号と標識が同時に2つ表示されることもあるようだ。これらの信号の見分け方が、ゲームを進めるうえで大きなポイントとなってくる。

またブレーキの効き具合も変更を受けたようだ。制動力が抜群に良くなったので、前作のようなブレーキの使い方をしていると危険かも…。



左上と右下で「通過」というシークエンスの存在がわかる。

気になる『電車でGO!2　高速編』の中身は？
タイトー名物男「開発者・菊池氏インタビュー」へGO!

祝!発売記念　開発者インタビュー

タイトーGM2名物男 開発者・菊池正行氏が語る『電車でGO!2　高速編』



「出るぞ出るぞ」とウワサされていた、電GO！の続編がついに発表された。発売は今春の予定だが、どこが新しく変わったのか？また、前作のシステムをどこまで継承しているのか？開発者の菊池正行氏に、さっそくインタビューを試みてみることにした。

皆様の熱い要望に応え「新幹線」の登場です！

――お久しぶりです。まずは『電車でGO！』が、97年度ゲーメスト大賞3位と、ベストアクション賞を受賞したことについてお聞きしたいのですが。

菊池　こんなに優秀な賞をもらったのは、学生のときでもないので、うれしい限りです(笑)。受賞できたことは、本当に皆さんのおかげだと思います。『電車でGO！』で、一応、流行語大賞も狙っていたんですけど、さすがに「失楽園」には勝てませんでしたね（笑）。

――さて、今回取材させていただいた『電車でGO！2　高速編』なんですが、菊池さんのほうから、今回のウリをひとつ…。

菊池　それはなんといっても、新幹線（こまち）を動かせることでしょうね。ファンの要望も高かったので、今回入れてみることにしました。高速運転を楽しむことができるのはもちろんのこと、臨場感や振動なんかもバッチリ再現しましたから。

――コンパネ回りが、前作のものをそのまま採用しているのがいいですね。これなら前作をプレイした人も、すんなり遊べると思いますし…。

菊池　ブレーキの制動性能とか、若干の変更はあるんですけど、基本的な操作は全く変わりませんので、安心して遊べると思います。だから、オペレーターにやさしいゲーム（筐体）だと思いますよ、『電GO－2』は（笑）。

――新幹線で時速120㎞を超えると、デジタルメーターが画面上に表示されるところも面白いですね。

菊池　あれは苦肉の策なんです。新幹線だけのために、アナログメーターを外すのは、もったいないような気がしたので…。



新幹線の速度は、時速120㎞を超えるとデジタル表示される。

今度は通過が熱い！新システム「定通」を要チェックだ！

――では新幹線以外の話題について…。ズバリ、前作との大きな違いはなんでしょうか？

菊池　前作が“いかにうまく停車するか”だとしたら、今回は“いかにうまく通過するか”ということがポイントです。というのも、どの路線にも通過駅があって、ここをダイヤどおりに通過できるかどうかが、勝負の分かれ目になるんですよ。

つまり、定刻（次駅通過時刻）ピッタリに通過ポイントを通り抜けると、「定通」ボーナスが入るというわけなんですね（写真参照）。これがなかなか熱いんです。今回は“通過”がキーワードです。

単なるバージョンアップ版ではない。電GO!2は全く別のゲームです！

――今日初めて見せたいただいたのですが、グラフィック面でも、システム面においても、格段に進化しているのがよくわかります。

菊池　前回やり残したことは絶対にやり遂げようーというところから開発が始まっているので。それに加えて、前作にはない新しさをプレイヤーに感じてもらえるように努力しました。

――失礼な話、前作のシステムを継承したままで、路線だけを変更して、「続編」にすることも可能だったと思うのですが…。

菊池　それだけは絶対にやりたくなかったんですよ。最初から、そういう単なるバージョンアップ版にするつもりはなかったんです。だから読者の皆さんにも、この『電車でGO－2　高速編』は、全く別のゲームとして捉えてほしいですね。ぶっちゃけた話、『電車でGO－』と『電車でGO－2　高速編』が、並んで置いてあったっていいと思うんです。きっと、まったく別の面白さを体験できるはずですから。

――ということは、前作を遊んでいない人でも、十分に楽しめる内容になっているというわけですね。

菊池　それはもちろんですが、前作で慣れ親しんだプレイヤーでも、また新たな探求心をかき立てられるゲームになっていると思います。

まぁ、この段階ではあまり具体的なことを教えられないのが残念ですが…（笑）。

――とにかく発売を待てと…（笑）。

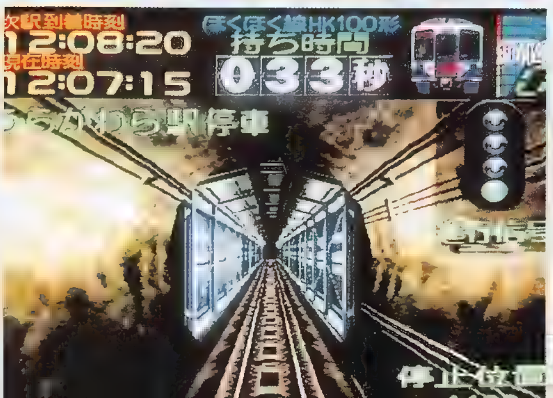
菊池　まずは筐体に座って、1回遊んでほしいですね。1回遊んでいただければ、この何ともいえない面白さがわかっていただけると思います。

――自信作と言い切っても、よろしいですよね？

菊池　もちろん。自信作ですよ！ファンの皆さん、楽しみに待っていてください！



見事「定通」ボーナスをゲット！走行中にダイヤを合わせなくてはならないので、結構難しい。キミは取れるか？



グラフィックの向上も大きなポイント。トンネルの中も格好良くなってるぞ！

次号も続報掲載決定！お楽しみに！

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.215
2/28 February 1998

本年もよろしくお願い申し上げます
20世紀末を飾るにふさわしいゲームは、ここにある!

悔しさとこみあげる涙…強くなるために何ができる!
そんなキミに贈りたい! 手に入れよ攻略バイブル!

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

※諸事情により「すばらしい本屋さん」は今回お休みさせていただきます。

新年おめでとうございます。ゲーメストはさらにパワーアップしていくので、みなさんこれからもよろしく。

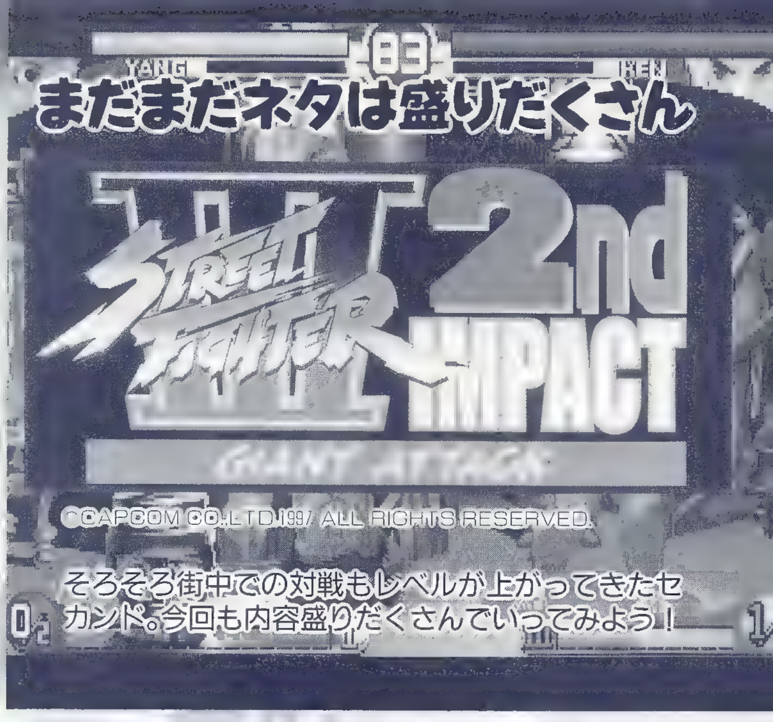
次号の付録はAOUショー特集! 期待の新作ゲームが一早く知れるぞ。ちなみにAOUショーは2月18日・19日の2日間。一般入場日はないとのこと。現在、AOUショーに出る新作ゲームの情報を入手しているところ。楽しみに待っていてね。



掲載広告ご案内

表紙イラスト:「マーヴル VS.カプコン クラッシュ オブ スーパー ヒーローズ」

イラスト:藤原ひさし
表紙写真:「電車でGO! 2」



まだまだネタは盛りだくさん

そろそろ街中での対戦もレベルが上がってきたセカンド。今回も内容盛りだくさんでいってみよう！

初心者向け・クイックスタンディングのススメ

セカンドからはじめたみなさんは、クイックスタンディングというものを知っているだろうか？クイックスタンディングとは、相手にダウンさせられてしまったとき、着地の瞬間にレバーを下に入れるだけの行動で、これに成功すると、自分のキャラは小さく後ろに回転して、素早く起きあがる。非常に地味な行動なので、忘れられがちなシステムだが、実はこれ、使わなければ勝てないというくらい重要な行動なのだ。

起き攻めの恐怖

いきなり話は変わるが、みなさんは「セットプレイ」という言葉をご存じだろうか？サッカーなどで、反則を犯したときのペナルティとして、ボールを定位置に置いてから蹴るというルールで、コーナーキックやPKなどがそれにあたる。一般的に、セットプレイは、攻撃側が得意の攻撃方法を実践できるため、圧倒的に有利と考えられている。

対戦格闘ゲームにおいても、このセットプレイに近い状況というものは存在する。具体的には、相手からダウンを奪い、その起き上がりに技を重ねる「起き攻め」のことをセットプレイと言ってもいいだろう。特にストIIIは、しゃがみガードできないリープアタックや、ガードさせれば有利になる（相手のガードが解けるよりも、こちらのほうが先に動ける）技が多数存在するので、一度ダウンさせたときのアドバンテージたるや相当なものがあると言える。

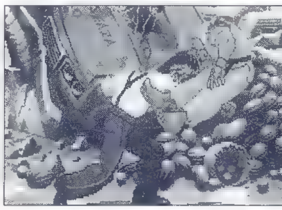
そういった恐ろしいセットプレイである、起き攻めからの脱出を容易にしてくれるのが、クイックスタンディング（以下QS）で、QSを行うことにより、

①相手との距離を離せる
②起きあがるまでが早い

という2つの効果があり、起き攻めからの脱出を円滑にしてくれる。


地味に見えるかもしれないが、使うのと使わないのとでは大違いのクイックスタンディング。

この中で、意外と気がつきにくいのが投げ技で、リュウの背負い投げ等の投げ捨てる技はもちろん、叩きつける系の投げ技、レバー入力でダメージが変わる系列の技など、通常投げについては例外なくQSが可能になっている。しかし、通常技・必殺技でダウンを奪われたときに対して、これら投げ技でダウンを奪われたときには、地面に叩きつけられるタイミングがまちまちなせいもあって、QS自体のタイミングも難しい。まあ、はじめのうちは、すべての技に対応しようとは考えず、いつも対戦する友達の技から対応できるように練習しよう。


通常技や投げ技でダウンしたときには、QSが可能。

QSできる技・できない技

さて、QSの重要性はわかってもらえたと思うが、非常に残念なことに、ダウンを奪われたとき、必ずしもQSが成立するとは限らない。

そこで、具体的にQSができる状況と、そうでない状況を挙げてみよう。

●QSできる状況

ダウンしたとき、QSができる状況というのは、基本的に通常技・必殺技・投げ技でダウンを奪われた状況のこと。

●QSできない状況

逆に、どんなにタイミングを合わせても、QSできない状況もある。具体的には、

①スーパーアーツでダウンを奪われたとき
②一部の例外技でダウンを奪われたとき

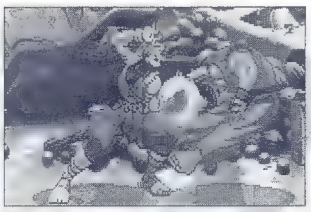
このうち、①はわかるとしても、②が実に厄介である。残念ながら、②については固有技を覚えてもらうほかない。例を挙げると、いぶきの雷打・ネクロのスネークファングなどが該当する。


逆にスーパーアーツによるダウンは、QS不可能。

●実はQSできる状況

QSできない状況に見えるが、実はできるような状況もある。具体的には、スーパーアーツのヒット後、通常技や必殺技で追い打ちを入れたときのことで、ユンの揚炮やリュウの真昇龍拳など、追い打ちまでが連続技の一環になっているような技をくらった後は、確実にQSできるようにしておこう。

また、いわゆるコマンド投げであるアレックスのパワーボム、ヒューゴーのムーンサルトプレス等の後もQSは可能。意外とQSできていない人が多いので、こちらも忘れず覚えておこう。


雷打など、ただの必殺技なのにQS不可能なものもある。

QSの成否

QSの成否は、要するにタイミングなので、ここまでに挙げた内容をもとに練習すれば、誰でもそれほど苦労せず修得することができることと思う。しかし、QSにおいて重要なのは、「できるか・できないか」という技術的な問題ではなく、「するか・しないか」という選択としての問題である。そこで、あくまで一般論として、QSをしたほうがいい状況と、そうでない状況を挙げておこう。

●QSしたほうがいい状況

もしも相手にダウンを奪われた場所が、画面中央であったのなら、ほとんどの場合QSしたほうがよい。早く起きあがれる上に、相手との距離が離せるため、相手の起き攻めは一層困難になる。しかし、高速の移動手段を持っている一部のキャラ（ユン・ヤンの雷撃蹴など）は、画面中央でQSしたときでも、読まれれば起き攻めされてしまうので注意が必要だ。

●考えたほうがいい状況

逆に画面端でダウンさせられたような状況では、間合いが離れないため、相手もQSを読んで早めに技を重ねてくることがありうるので、相手に読まれないようにQSと通常起きを変えていかなければならない。このあたりは読みと経験が勝負を分ける。

また、QSはその名の通り「素早く起きあがる」ので、寝ている間にスタンゲージを回復できないといったデメリットもある。あと一撃で気絶してしまうような状況もQSは考えたほうがいいだろう。

実際に筆者が街で対戦しているとき、基本操作や連続技は非常にうまいのに、QSをしないおかげで、受けなくてもいい起き攻めを受けたり、ダウンするとすべてQSするために起き上がりを読まれたりして、非常に損をしている人が多い。QSは、ほんの少し考えれば、危険な起き攻めを受ける確率がぐんと下がる非常に優れた防御方法なので、早めにQSの重要性に気づき、どんどん対戦に取り入れよう。

それは一瞬の出来事…

続・ヒット確認

前回も紹介したヒット確認だが、今回はより具体的にヒット確認の分岐例を挙げ、ヒット確認の可否について考えてみよう。

担当：善之字元帥

前号の記事で、出し切ると隙の大きい連続技を、ヒットしているかどうか途中で確認し、ヒットしていなかったら途中で止めるという「ヒット確認」の概念はつかんでもらえたことと思う。

もちろん近代対戦格闘ゲームの技術においては、もはやヒット確認という概念は常識であるものの、一体どこまでがヒット確認可能で、どこからがヒット確認不可能かについては、新作格闘ゲームが発売されるたびに話題となり、試行錯誤が繰り返されてきた。

そこで今回は、セカンドの連続技キャラの筆頭であるユンの揚炮を例にとり、実際に一流プレイヤーがどこまでヒット状況を判断して、連続技(あるいは連携)を変化させているのか考えてみよう。

連続技の3ブロック

まずは図を参照してほしい。下図はユンが通常戦において、連続技を狙いにいったときのヒット確認の状況と、そのときの分岐のさせ方を示したものである。まず、この連続技は、ヒット確認ブロック・ダメージ変化ブロック・追撃ブロックに分かれている。ちなみに前号紹介したヒット確認とは、このうち第一のヒット確認ブロックについて説明したものであり、要するに「当たっていなかったら止める」ことを目的とした判断の重要性のみについて触れたもので、いわば狭義のヒット確認と言うことができる。

第二・第三のブロックである、ダメージ変化ブロック・追撃ブロックについては、前者が「相手に与えられるダメージのうち、最も適切なものを選択するブロック」、後者が「連続技を入れ終えた後、より有利に攻めを展開するために技を変えていくブロック」と考えることができる。

これらは、実際にはほんの一瞬の出来事だが、極限まで鍛錬を積めば、多くの情報を一瞬で判断できるという可能性を示してくれる。

代表例・ユンのヒット確認(SA:揚炮)

ヒット確認ブロック

ジャンプ攻撃から地上のTCにつなぎ、TCの3発目までにヒットの成否を判断する。訓練によっては、TCの2発目の段階でヒットの成否が判断できるようになるようだ。







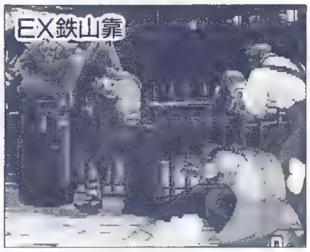


ヒットした!

ダメージ変化ブロック

ヒット確認ブロックでヒットが確認できたら、ヒット確認ブロックの残り時間を使って、最適の連続技を判断する。判断の条件は、①EX必殺技が使用可能か?②SAが使用可能か?③相手のスタンゲージはどの程度か?というデジタルな3要素に加え、SAゲージを温存するかどうかなどのアナログな判断要素によって決定される。

①EXゲージが溜まっている あるいは途中で溜まりそう



SAゲージが使えない・SAを使わなくてもKOできるなどの状況からは、最適連続技としてEX鉄山靠が選択される。さらに、連続技ヒット時に壁際近くであったら、追撃として絶招歩法による追加ダメージも期待できる。

②SAゲージが溜まっている あるいは途中で溜まりそう

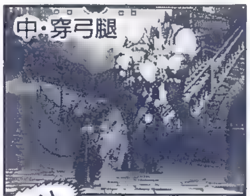


SAゲージがあるのなら、小の鉄山靠から…、

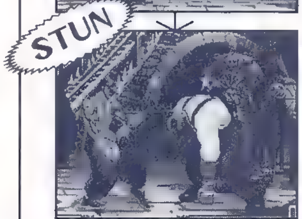


SAの揚炮が安定連続技として成立する。

③もう少しでスタンしそう (途中からのヒット確認は難しい)



スタンが近いときには、中の穿弓腿が最も効率いい。



スタンさせた後、改めて超絶連続技をたたき込むのだ。

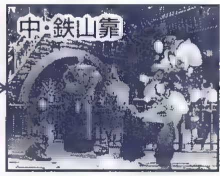
追撃ブロック

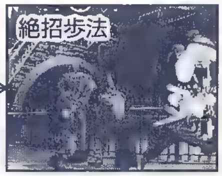
追撃ブロックでは、その後ダウンさせるべきか否かが、大きな判断の要素になる。一般的には、ダウンさせないほうがよいとも言われるが、あくまで選択の域を出ないので何とも言えないところ。



壁際でなければ追撃として成立しないが、打ち切ってもリスクは小さい。







※揚炮後の追撃は、キャラによって変化させる必要がある。ユン・ヤン・ダッドリー・オロ・エレナについては上記の追撃が入るが、その他のキャラについては追撃を変化させる。また、壁際でも追撃が変化するので判断の要素は複雑化する。

ヒット確認の実戦的手順

それでは実際に、ユンの連続技を解説していこう。

①ヒット確認ブロック

ユンの強さを支える雷撃蹴は、攻防に使える非常に優秀な技である。めくりなどの作戦を練らず、いきなり相手の目の前から打ってもヒットする確率が高い。しかし、もしも雷撃蹴がヒットしていなかったからといって、着地後に連続技を期待して出す立ち小パンチを止めることは不可能である。そのため、世間一般では、地上のTCまではヒット確認の時間を残すために打ち切ってしまう作戦が好まれている。

ところが、あまりにも毎回連続技を期待してこの動きを繰り返すと、連続技ヒットの期待値が下がるばかりか、相手につけ込まれることになる。そこで、ある程度は雷撃蹴↓立ち小パンチ↓リープなどの行動を散らして、相手の対応を迷わせることが重要になる。

この際、時には雷撃蹴が相手にヒットしているにも関わらず、リープなどの連携が止まらず打ちきってしまい、一回連続技のチャンスを逃してしまうこともあるかもしれない。しかし、そこまでヒット確認を行うことは不可能なので、そういった選択ミスは必要経費としてあきらめるよりほかない。

②ダメージ変化ブロック

首尾よくTCのヒット確認に成功したら、連続技の総ダメージ量を決定する、ダメージ変化ブロックに突入する。もちろん、最も威力が大きい点だけで見れば、揚炮のルート（表中②のルート）が最大だが、揚炮はゲージの長さも非常に長く、ストックも1本しかない。そこで、揚炮を消費するか否かを考えるのが、このブロックの役割である。

表中でも述べたが、主として揚炮を使わなくても相手をKOできたり、相手のスタンゲージが十分蓄積しているような状況では、必ずしも揚炮を使用することが正解ではない。そこで、TCから中の穿弓腿や、鉄山靠へと分岐させていく。ただし、ユン使いの視点から見ると、「当たるかどうかわからないTCを打って、仮にそれが当たり、なおかつスタンゲージが十分な量蓄積していたとしても、中穿弓腿のルートに分岐することは不可能」なため、最後を中穿弓腿でしめるルートは、相手の技の隙など、連続技の1発目が確実にヒットするような状況ですでにヒット確認を済ませ、連続技を分岐させていくのがよいとされる。

いずれのルートを通るにしても、このブロックは、正確な判断が最も難しいブロックのため、かなりの修練が必要とされる。しかし、この部分の分岐が上達することは勝率に直接影響するので、徐々に練習していくことがお薦めだ。

③追撃ブロック

ある種の連続技は、攻撃力の大半を決定する必殺技を入れた後にも（主に空中に浮いている相手に）、追加打撃を与えるチャンスがある。ユンの場合、このブロックでは、揚炮で浮いている相手に対して、連続技ヒット後の相手をどのような状況に追い込むかによって、追加打撃の種類を変化させていく。

追加打撃とその効果を具体的に説明すると、

Ⓐダメージは最も小さいが、確実に相手をダウンさせ、クイックスタンディングも不能な状況に追い込むため、揚炮後に追い打ちを入れない。

Ⓑクイックスタンディングを取られ、その後の起き攻めがやや難しくなる可能性はあるものの、揚炮後に中の鉄山靠からの追撃や、絶招歩法による追撃を入れる。

Ⓒ相手がダウンせず、そのまま目の前に着地するよう、揚炮あるいは揚炮→鉄山靠の後に、通常技による追撃を入れる。

おおよそこの3種類の効果から最適のものを選択していくのだが、ここでも相手キャラや間合いによって、それぞれの効果を得るために踏む手順を変えていく必要がある。

このように、たった一系統の連続技でも、ヒット確認の分岐は非常に多岐に渡ることはわかってもらえたと思う。しかし、現在こういった連続技を使いこなせているプレイヤーも、はじめから複雑な分岐を判断できていたわけではなく、最も効率の良いヒット確認を行うために、選択肢の分岐のさせ方を研究し、長い時間をかけて効率化の作業を進めてきたのである。

人間の能力とはたいしたもので、はじめのうちは不可能と思われていた判断も、修練の度合いによっては可能にしてしまうものもある。読者の皆さんも、あきらめずに連続技の効率化としてのヒット確認を追求していってほしい。

単発技のヒット確認

条件によって選択肢を分岐させるタイプの連続技が、多段系ヒット確認だとすれば、その逆に極限まで集中力を高めて、単発技がヒットしたらSAにつなげるという単発系ヒット確認もある。

確認可能ラインの判断基準

単発系ヒット確認は、単純に連続技として成立する・しないにかかわらず、

①ヒット確認技の攻撃発生
②ヒットストップ
③相手ののけぞり時間
④SAの入力誤差

の要素からヒット確認が可能か否かが判断される。このうち、④の入力誤差がややわかりにくいと思われるので説明しよう。

技がヒットすると、くらった側は「のけぞりポーズ」をとるため、しばらく動けない。その半面、技を出した側も、「技の硬直」があるため、しばらく動けない。その後、両者動けるようになるのだが、その動き出しには若干の誤差があり、多くの場合、技をヒットさせた側のほうが先に動けるようになる。これを硬直差と呼び、この時間が長ければ長いほど、連続技のつなぎやすさは楽になるという理屈である。そして、この硬直差のうち、どこで押しても連続技として成立する時間＝SAの入力誤差と判断すればいいだろう。

さて、理屈としてはこの通りだが、現在のところ「ヒット確認が可能」とされている単発系の連続技としては、

●ダッドリー
立ち大P↓ローリングサンダー
●ケン
しゃがみ中K↓（キャンセルせずに）疾風迅雷脚

などが挙げられる。これらは、すでに本誌でも紹介した連続技なので、皆さんもご存じのことと思うが、この程度の連続技なら、訓練次第でモノにすることができるようになるだろう。

本当に可能なのか?

単発系連続技のヒット確認が可能であるか否かは、個人の身体能力に依存するところも大きく、一概にヒット確認の可・不可を判断することが難しい。そこで最後に、最近巷で話題にのぼっている単発系連続技を一つ紹介しよう。

問題の連続技は、リュウ・ケンを使って、リープ↓SAとやるだけ。このときのSAとしては、今のところ真昇龍拳・神龍拳・疾風迅雷脚の3つのSAが連続技確認されている。具体的には、リープを打った直後にレバーだけを回しておいて、リープのヒットを確認したらボタンを押すというものだが、この連続技はヒット確認をする上で、2つの難点を抱えている。

まず1点目は、リープ自体のヒット確認の難しさである。判断時間のあまりの短さから、時にはヒットしていないのにSAを打ってしまい、大事なゲージを無駄に消費し、無防備な状態で相手の目の前に落ちてきてしまうというリスクを抱え込む可能性がある。

2点目は、入力誤差の短さである。たとえリープのヒット確認に成功し、首尾良くSAを打てたとしても、連続技として成立する時間は非常に短いため、SAをガードされる可能性もある。

筆者もこのようなことを踏まえつつ、この連続技を試行してみたところ、結論としては「ヒット確認はある程度可能なものの、連続技としては安定しない」というものであった。もちろん読者の皆さんの中には、この連続技もヒット確認可能なものとして実戦投入している人もいるだろうが、この手の連続技はヒット確認の可否を問うよりも、初弾のリープがヒットする状況を作り出し、ヒット確認ブロックにかかる負担を軽減してやったほうが実戦的である。



決定的瞬間。リープ→真昇龍拳で５ヒット。

以上でヒット確認に関する説明は終了するが、ヒット確認は断じて反応速度だけで決まるものではない。条件分岐のさせ方やヒット率そのものの考え方など、理論を煮詰めていけば効率化は進んでいく。

読者の皆さんも、さまざまな視点から連続技を分析し、ヒット確認をより効率化してみてはいかがだろうか?

アレックス

頭を使って闘え！（含む頭突き）



求めるのはスーパーアーツに頼らない真の強さ。

担当：RED

踏みつぶせ！エアスタンピート

一般的なのは、リープやジャンプ攻撃→しゃがみ技の間にタメをつくって出す、という連携パターン。攻撃判定が強いので、通常技の対空技ならたいてい踏みつぶせる。

ガードされた場合もスキは小さく、反撃性能の高い一部のスーパーアーツでなんとか反撃可能、という程度の硬直差しかない。ただし、めくりをガードされた場合は投げられてしまうので、投げ返し（グラップディフェンス）入力をしておこう。

意外と使われていないのは、ダウンさせられたときの、起き上がりリバーサル技として。わざとクイックスタンディングせずにタメを作り、小や中で起き上がりリバーサルで出すのだ。

この技、筆者の調べた限りでは、コマンドの完成した瞬間に足元の打撃くらい判定、投げられ判定が消えているので、起き上がりのリバーサル技としてなかなか有効だ。

ヒザより上に当たるような攻撃を重ねられているとつぶされてしまうので、昇龍系の技ほど万能ではないが、相手が下段技を重ねにきていれば、スリ抜けて踏みつぶすことができるぞ。

エアスタンピートは、小～大でジャンプ距離を変えられるのはご存じのことと思う。中や大をうまく使い分けて、めくりを狙うのも有効だ。

全キャラ対応の狙い目としては、バックドロップでダウンさせたあとが挙げられる。中で出せばめくりになるぞ。クイックスタンディングされた場合も大で出せば、いぶき、ヒューゴー、エレナ以外のキャラはめくることができる。まあ、バックドロップはそうそうクイックスタンディングを取られることはないだろうけれど。

対ユン、ヤン限定だが、エアニースマッシュのあとクイックスタンディングを取られなかった場合は、大で出せばめくりになる。ユン、ヤンに対しては雷撃蹴をエアニーで潰す（横方向から張りつきにいく感じで）のが一つの狙い目となり得るし、エアニーはクイックスタンディングしにくい技なので、意外と狙うチャンスは多いと思う。

このように、めくりを狙いやすいパターンを自分なりに考えてみよう。もちろん、狙えそうなときは、機転を効かせてとっさに中～大を使い分けてめくりにいくのもいいぞ。



バックドロップ中に下タメを作り…、



中スタンピートでめくり狙い。

策士を策にハメろ！ヘッドバット活用法

レバー後ろ大Pで出るヘッドバットは、攻撃力、スタン値が高いうえ、ブロッキング不可という優れた特性を持っている。

この技が最も効果的なのは、相手が、投げ失敗中パンチをブロッキングすることを狙ったトラップを仕掛けてくる場面（これは、もはや2ndではありふれた攻防だ）。

この手のワナを仕掛けてくる上級者が相手の場合は、投げ合いにはレバー後ろ大Pを入力するのだ。こうすれば、もし相手が微妙に投げ間合いの外にいて、投げ失敗の中パンチをブロッキングすることを狙って前ブロッキング入力していても、ブロッキング不可技のヘッドバットが炸裂する。勿論、通常の投げ合いになった場合も問題ない。

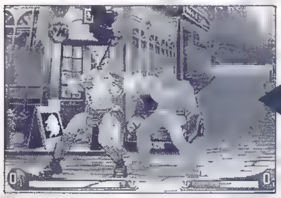
相手があまり跳び込んでこず、お互い地上で牽制技の打ち合いになっているようなときには、一瞬前ブロッキングを入力→ヘッドバットのようにして適当に散らして出してみよう。立ち技メインで打ち合ってくるキャラ（プレイヤー）に対しては意外と有効だ。一瞬前ブロッキングを入れるのは、まあ、取れたらラッキーぐらいの保険入力だが、やって損はないぞ。



さて、ここは投げ合いがセオリーだが…、



大Pで投げ合えば、トラップは怖くない。



中Pだと、トラップにかかってしまう。

ヒジには必ず小フラを

前述のように、投げ合いに見せかけたブロッキングトラップを狙ってくる相手に対しては、レバー後ろ大P入力で投げ合いをするのがベターではある。

しかし、じゃあ常に投げ合いはレバー後ろ大Pで入力すべきかというと、そうでもない。一方が冷静にトラップを仕掛けている場合ならともかく、もつれた状況では両者が投げ間合いを誤認する等して、両者が投げ失敗打撃を出す状況も珍しくはない。こうなると発生の遅いヘッドバットはまず勝ち目がない。また、ヘッドバットは攻撃判定がないし、スカったりガードされるとスキがでかいのも弱点。多用してバレて、裏をかかれた場合は大反撃を受けかねない。

以上のような理由から、投げ合いには中Pもある程度使っていく必要がありそうだ。で、どうせ中P投げを使うなら、投げ失敗でヒジが出たときのことを考えて、ちょっと保険をかけておくのがおすすめ。やることは単純、投げ合いで中Pを入力するときはレバー後ろで入力し（レバー前入れ中Pはキャンセル不可）、キャンセル小フラッシュチョップもキメ打ちで入力してしまうのだ。こうすれば、投げ失敗のヒジが相手にヒットすれば小フラまで連続で入るし、もしヒジをブロッキングされても、相手の反撃が遅ければ小フラが先に相手に当たる場合もあり得る。ヒジがスカったら小フラは出ず、スキも少なくてすむ。具合いいね。

中下段（？）大作戦

中段、といえばリープがまず思いつくが、ハンマーパンチ（ただの立ち大P）もたまに混ぜていくと有効な技だ。ダメージ、スタン値共リープより少し高いし、リープより多少見切られにくいようだ。空中の相手にヒットさせればダウンを奪えるのもおいしい。実戦的には、小足払いをガード（ヒット）させてから出すのがオススメの連携だ。

これまで大きく扱ってこなかったが、小足払い→中足払い、はターゲットコンボ扱いになっていて、2ヒットする（ガード時は連続ガード）。同様に、小足払い→大足払いも、連続でつながりこそしないがターゲットコンボ扱いとなっている。

これらのターゲットコンボを使った下段→下段の連携と、リープやハンマーパンチを使った下段→中段の連携は、読まれないようにうまく散らして使っていけばなかなか有効だ。

ノリはガソリンのCM(古いか?)
しっぷう じんらい キャーク〜

やや苦しい、との評価のケンも、やる気になれば、楽しく闘える。そこの君も一緒に、「疾風迅雷、キャク〜」!!

担当:P・鈴木

SAをたくさん当ててみたい

ケンのSAは、長きにわたる調査の結果、やはり疾風迅雷が簡単で使いやすいことが分かった。理由は次の通り。

●ストックが3つまで可能
●ストックを溜めるまでが最も早い（ゲージが短い）
●横にリーチが長い
●技名が素敵
●技の響きが絶妙

特に3つ目と5つ目の項目が注目される決め手となった。

それでは、実際にSAを決めていく手段を紹介していくことにしよう。

まずはゲージため

まずはストックゲージを1以上溜めることから始めよう。そのためには、技をたくさんガードさせていきたい。効率良くゲージを溜めるための通常技は何だろうか。

・立ち大K、立ち中K

リーチにものをいわせて闘う上では欠かせない。大Kは硬直が大きいので、使う場面は相手がSAを使えない状況が望ましい。中Kはジャンプ防止にもなるために多用できる技だ。

・ジャンプ攻撃

相手の対空能力が低いのであれば、ガンガン使っていこう。近い間合いであれば、垂直ジャンプして技を出すのも有効となる。

・リープアタック

攻める上でも役に立っているこの技は、ゲージを溜める能力も高めなので、本当に助かる。似たような技に、→中Kもあり、同様に使いやすい。

とりあえすは、ここまでで紹介した技を重視して闘っていれば、早いうちにゲージをストックできるはずだ。

そして放出だ

1つでもゲージが溜まったならば、SA発動の準備をしておこう。あらゆる通常技の後から、連続技として狙ってやるのだ。

今回おすすめする通常技は、TC（中P→大P）・→中K。立ち大K・小技連打の4つ。ここから疾風迅雷を連続技にするのだ。細かい内容は後述しよう。

「小ネタでGO!」

さて、大きくは扱わないものの、疾風迅雷を決めていくポイントは他にもある。簡単に説明しておこう。

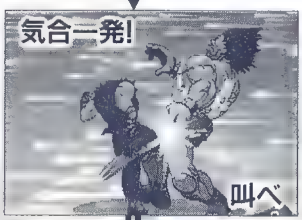
・屈中P・屈大P・立ち大Pから目押しでSAが連続技に（屈中K・リープからも可能）
・中足払い→波動→SAは下段からの連続技（頻度は低し）
・他キャラの硬化が長い技に対しての反撃技としても強力。ショーンのハドウバーストなど、意外な技にも反撃可能。いろいろ試そう。


中P→大Pから…、


→中Kから…、

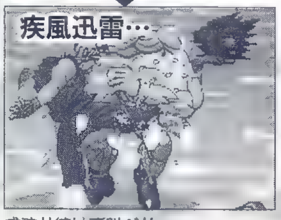

立ち中Kから…、


小技連続から…、





失敗するとダサい。



成功!!続けて叫べ!!

中P→大P

ここからの疾風迅雷は、大Pを出した後、ノーキャンセルでつなぐ。中P→大Pを出したときに、ヒット確認を行うのである。

主に、跳び込みの後、ブロッキング成功後に狙っていくことになるはず。

→中K

これもノーキャンセルでOK。跳び込んだ後や起き攻めの際に、対の選択となる小足払いと混ぜて使っていくといいだろう。ダメージも高いので多用していきたい。

ただ、小足払いよりも出が遅いので、小足払い対→中Kは3対2ぐらいが理想となる。

立ち中K

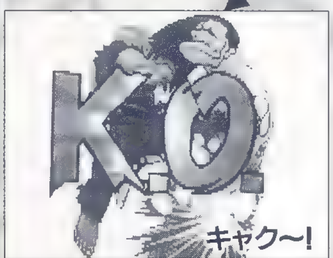
中距離での牽制技として使っている立ち中Kからも、疾風迅雷を決めることができる。ゲージを溜めるためにも使っている立ち中Kは、とても価値が高い技だということを、ここからもうかがい知れる。

これに反応して屈んだ相手に対しては、→中Kやリープアタックが有効になる。たまに立ち中Kを押したままにしてみても効果が高い。

立ち中Kからの疾風迅雷もノーキャンセルで狙っていく。

小技連打

この項目のみキャンセルで疾風迅雷を出していく。また、ヒット確認が非常に難しいので、基本的に出し切っていく方針となる（慣れれば確認も可能だが）。攻撃の初弾は下段である屈小Kがおすすめ。そのまま小Kを連打しよう。



コマンド入力法

ノーキャンセルで疾風迅雷を連続技にするためには、多少のコツを要する。簡単にではあるが練習方法を説明しよう。

(1)まず通常技を相手にガードorヒットさせる
(2)何も考えず垂直ジャンプ
(3)(1)〜(2)をひたすら繰り返し、ジャンプするタイミングを覚えておく
これで下準備は終了。
(4)通常技をガードさせたら、ジャンプするタイミングに小Kボタンが重なるように、→↘→↓↘→+大K、中K、小K、とボタンをずらして押していく
大Kを薬指で、以下中指で中K、人差し指で小Kを押すと丁度いいようだ
(5)慣れてきたら、通常技がヒットしたときのみ、疾風迅雷を出すように、ヒット確認の作業を行う

ここまでできれば君は相当な腕前だ。君はおそらく、通常技を出すごとにレバーを回転させているだろう。難度は、

・中P→大P∧レバー前入れ中K∧立ち中K∧その他となっている。

さて、残る小足払い連打からのキャンセル疾風迅雷だが、これは簡単で、小Kを連打しながらレバーを回せばいい。だが、これではヒット確認が非常に困難なので小Pを使ってみるなり、立ち小Kを使ってみるなりしていこう。慣れればタイミングで見切れる。

正しい叫びかた

画面が暗転したらすかさず「疾風」、動き出したらゆっくりと「じんらい」。余韻を持たせつつ上昇中に「キャクー」が最も怒上昇率が激しくて吉。

前号のフォロー
前々号のショーンの記事、リュウ・ケンをリュウケンに、「ケンをも上回る」を「リュウケンをも上回る」に訂正をすれば、意味が分かりやすくなるはずなんだけど…。

知って得する小ネタ集 豪鬼

いままで溜め込んだネタの一部を放出!!

担当：『マジで、空刃脚ちゃんと使ってよ!!』FRS-N.O



ノーキャンセルコンボ続報

前々号で「近立ち中K→スーパーアーツ」がノーキャンセルで連続技になることを説明したが、実はこういったことができるのは近立ち中Kだけではない。そこで今回は、近立ち中K以外でノーキャンセルから連続になる技の続報を紹介しよう。

●通常技編

実は小、中の近距離地上攻撃であれば、すべてノーキャンセルで滅殺豪昇龍か滅殺豪螺旋に繋げることができる。これにもっとも適したSAは、発動直後に相手を強制停止させておく時間が長くて初段のリーチが長い滅殺豪昇龍だ。

やはり一番のおすすめはヒット確認が容易な近立ち中Kだが、連打力に自信があるならば「下小K×2」も有効。タイミングがつかめれば「下中K」からノーキャンセル滅殺豪昇龍というのが結構使える。

●特殊技編

意外と知られていないのが、この「リープアタックから直接スーパーアーツに繋ぐ」という連続技。これは相手が立ちかしゃがみかを問わない。

つまり、立ち状態の相手に密着してリープアタックをヒットさせたときでも繋がるというわけだ。もちろん、しゃがんだ相手にリープアタックの攻撃持続の後半がヒット(少し遠間から出す)という理想の当てかたをすれば、さらに繋ぎやすくなるのはいうまでもない。

ただし「リープアタック→スーパーアーツ」は滅殺豪昇龍のときに狙うのが無難。滅殺豪螺旋だと、滅殺豪昇龍よりも強制停止時間が短いうえにリーチが短いので危険を伴うぞ。



強制停止時間が長いSAを使えば、いろいろな技でノーキャンセルコンボが成立する。

空刃脚→立ち中K後に繋がる技

近立ち中Kヒット後はSAにつなげるのが好ましいが、ゲージが無いときは遠立ち中Pを出してみることをすすめたい。実は近立ち中Kヒット後は、タイミングがシビアながらも遠立ち中Pに繋げることができる。さらにこれを利用すれば「天魔空刃脚→立ち中K→立ち中Pキャンセル滅殺豪昇龍」というコンボも成立するぞ。なお、「天魔空刃脚→立ち中K→立ち小K」の3ヒットからキャンセルで滅殺豪昇龍（or滅殺豪波動）というコンボも可能。この場合は小Kまでの繋ぎは楽だが、ここからキャンセルスーパーアーツのタイミングがシビアとなるので注意しよう。



近立ち中Kから遠立ち中Pに繋がる。ここからキャンセルでSAに繋ぐことも可能。

瞬獄殺関係の話

●ヒューゴーの受難

瞬獄殺は「振り向きやられ」にならないと繋がらないが、なんとヒューゴーに対してのみ、立ち大Kをガードされたときでもジャンプで回避されることがない。「じゃあ、ヒューゴーだけ立ち大Kがヒットかガードかを問わずに瞬獄殺確定?それってハメちゃう?」なんて考えた人、安心しましょう。たしかに跳んで逃げることはできないが、通常投げで対処すればOK。

ちなみに、起き上がりに瞬獄殺を重ねられても、全キャラともジャンプか投げで楽に脱出可能だ。

●策士、システムに溺れる

斬空波動拳は弾なので、ブロッキングされても豪鬼自身にはストップがかからずに先に動くことができる。こうなると、相手がブロッキング状態のときに着地して瞬獄殺を出すことが可能となり「相手をブロッキング状態で固定させる」ことができる。ゆえにそのまま瞬獄殺が確定してしまうというわけだ。



相手はブロッキングポーズで固定されてしまっている。さすが、拳を極めし者を自称するだけのことはある。


爆笑!レポートまんが
そんなARIKA
エクセル第一発目
第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞 広告・デザイン賞ノミネート(希望)作品
・作・
ゲーメスト読者の皆様こんにちは
はじめまして♡
私(株)アリカ取締役副社長兼開発統括兼業務統括 つまり
偉いん!
カネの封印を解かれた あるいは権力の波動に目覚めた男 三原です!!!
ど〜ん
え〜〜〜… ゲーム好きでマンガも描ける小林真文と申します〜
以後おみしりおきを!
トホ〜 つーかマンガ家… ああっボクにも肩書あったよ〜
うんせ うんせ
ちょっと〜!? 何してるかなッ 私の名前隠すなッ
ゲームで大賞とれるかわからんので広告・デザイン賞を狙ってみたがどうか!?
どうか!?と言われても…!!!
その志 高いか低いか私にゃあさっぱり
その上 私のこの肥のスペースを各メーカー並びに読者の皆様に提供しようという太ッ腹!!
〈使用例〉
当方 聖コスプレ学園常連♡ お姉ちゃん募集♡ (株)アリカ 三原一郎
ここまでやってノミネートされんかったらあんたのマンガがへぼいせい♡
ぴしッ
知ったことか!!!
けっ
そうは言っても私もマンガ描きのはしくれ! しかとゲームの宣伝になるマンガを描き上げようじゃないの!!!
さあ! 話を聞かせてごらんなさいッ
この間セガの人に「バーチャロンオラトリオタングラム」の話しよーとして「オルタナティブタングラム」って言っちゃってえ 他のゲームとまじってない?ってつっこまれちゃった♡♡
だいたい どこのゲームだよそりゃ…
てへっ
セガの笠原さんごめん!
自分とこの話しようや…
※アリカは他メーカーに寛容な(知り合いを持ってもいる…)会社です
ストリートファイターEX2
に関しては後日! ゲーメストの取材時に刮目して見よ!!
じゃあ今日は用もないのに呼びつけたんかいッ!?
当日座ぶとん持参ね! 犬の座る席などないから♡
以上! 業務連絡終了! 帰ってよし!
ゲーメスト様御一行 IN・アリカミーティングルーム
みし〜っ
当日行ったらホントに席はなかった——…
犬は床な!
な…何なんだこの人数…!!?
8人!!! 8人いるぞ どういうことだゲーメスト…!!?
男くさ〜
いつもの半分にしぼって来てます♡
にこっ
これでか!?
※アリカは人が集まる(…にも程がある…)会社です♡
ああ!!?
人の頭の向こうでブランカが踊ってる!!!
ちゃぶ台返し♡
みせて みせてえ
リュウケンがカクカクしてない D・ダークのワイヤーが斜め上に…!!?



と、いう訳で… **お仲間（アリカ社員）大募集!!**

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

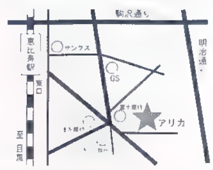
【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給18万5000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（試用期間終了後、面談の上昇給いたします）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、GW、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書



ARIKA
☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館6階
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

↑みんなッ! こんなんも ノミネートも どーでもいい! オレを応援してくれッ あ!? 何だ? 拳で解決するのか!? 何て会社だあー（犬滅殺）



僕、もう何もコワくない!!(笑)

サクラ大戦 花組対戦コラムス™

**最終回はなんとダイヤグラム！
これを参考にして街でブイブイいわせてくれ！**

担当：ウソつき!?はまー

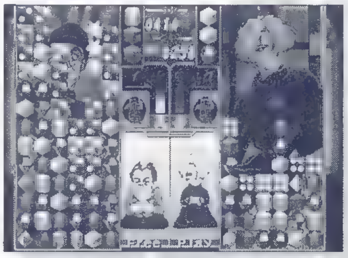
ついに発表！花組最強は誰だ!?

フフフ、ついにやってしまいました（?）ダイヤグラム。点数採点の経緯は――まあ具体的な方法はあえて説明を避けるとしましょう(笑)。とりあえず、理論構築の相手は約半分がCPUだったことはお断りしておきます。

数値の基準は、一応「とっさに2連鎖、狙って5〜6連鎖できる」&「L-PSの判断は、8割程度最良（ヘンないい方だ…）の選択ができる」プレイヤー同士の対戦をシミュレートしたもの。判断スピードに関してはかなりアバウトだが、まあCPU戦で2〜4人勝ち抜ければ合格というレベルだ。

1位 米田一基

見事トップに輝いたのは、ラスボスのメンツを保った米田中将。どのキャラに対しても五分以上の試合展開を期待できる。半面「これ」といった「押し」がなく、相手のペースにのまれるとアッサリ負けてしまうことも。



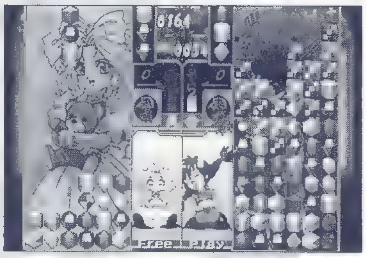
頂上対決。激しいマリアの攻めを、のらりくらりとかわす米田という構図になる!?

2位 マリア・タチバナ

惜しくも2位になってしまったが、その差はたった1ポイント。やはり圧倒的な攻撃量は頼もしいかぎり。

3位 アイリス

堅実な攻防がウリのアイリス。自分のフィールドの高さを抑えることをメインに進めていけば、時間はかかるがまず負けない。



攻撃・防御ともに3ラインベース。レベル1なら、単純に平均の1・5倍の性能だ。

4位 真宮寺さくら

安定して上位につけた、一応（?）主人公のさくら。カウントの少なさにつけ込んで回復できるアイリスにやや分が悪いものの、そのほかのキャラに対しては五分以上の力を発揮してくれる。

5位 桐島カンナ

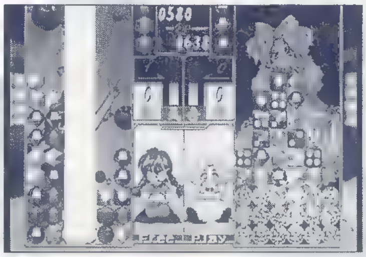
一発で勝負するカンナは、ゲージの溜め効率が一番重要。偶然連鎖の起こりやすいマリアや、同タイプのすみれに対しては、マイペースで互角に闘っていける。

6位 神崎すみれ

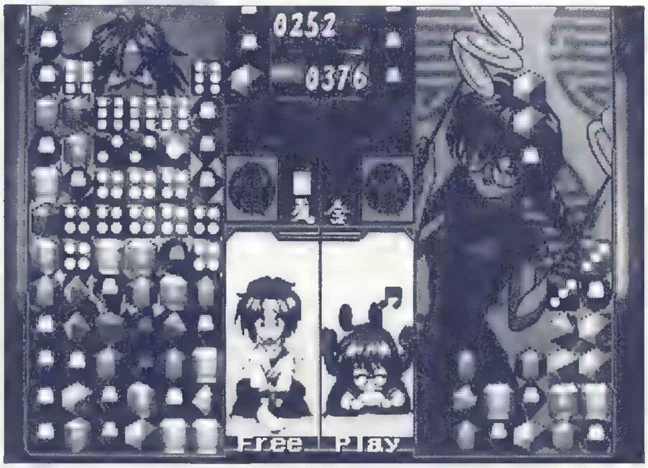
数値的には下位になってしまったが、誰に対しても安定した展開を望める。大逆転が起こることは稀で、ある意味真の実力が試されるキャラだ。

7位 李紅蘭

1、2レベル攻撃の弱体化はやはり痛く、単発でも一発でも勝負できないためこの位置に。ただし、相手の時宝石を使っての小刻みなラッシュは、初〜中級者にとっては脅威の的。



得手不得手の激しい紅蘭。アイリスのレベル1防御連発が最大のライバル。



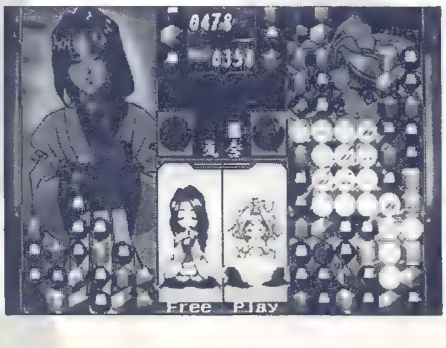
自力でゲージを溜めることすら妨害してくる相手だと、レベル3まで溜める前にやられてしまうことも…。

8位 藤枝あやめ

やはり縦一列の配色は大きなハンデと言わざるを得ない。しかし一発逆転の可能性は非常に高く、数値以上のプレッシャーは秘めている。

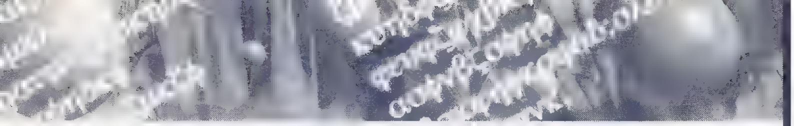
9位 帝劇三人娘

ダントツの最下位となってしまった三人娘。プレイヤーの腕が互角だと勝てる気がしない(泣)。彼女たちを救うのは「愛」しかないのか!?



三人寄らば何とやら、とはいかなかったようで…。

	米田	マリア	アイリス	さくら	カンナ	すみれ	紅蘭	あやめ	三人娘	合計
米田		5	5	5	6	6	7	7	7	48
マリア	5		7	5	5	6	6	5	8	47
アイリス	5	3		6	6	6	8	5	6	45
さくら	5	5	4		6	5	6	6	7	44
カンナ	4	5	4	4		5	4	6	7	39
すみれ	4	4	4	5	5		5	5	6	38
紅蘭	3	4	2	4	6	5		7	6	37
あやめ	3	5	5	4	4	5	3		6	35
三人娘	3	2	4	3	3	4	4	4		27



一種目でも全国一位が取りたい人へ…

Winter Heat
SEGA SPORTS

© SEGA 1997

ウィンターヒート

競技別での最高記録。この目的を果たそうとしている読者に送ります。

担当：キャサ夫

前回、ウィンターヒートの隠しコマンドを紹介したワケだが、その内容は必ずしも競技に関係しているものとは限らない。しかし、スピードスキーやスキージャンプなどのテクニック要素を含んだ隠し技は記録に大いに反映し、クリアが楽になるのと同時に今までは考えられなかった記録を出すことが可能になったはずだ。

この各競技の「記録更新」、これがこのゲームの売りでもあり、面白い部分でもあるのだ。さらに、面白い点で言うとキャラクター。ただ競技をこなし、記録を狙うだけなら誰でもできること…。だが、8人いるキャラを選択し、それらはすべて得意な競技が存在するということだ。

だから1つのキャラを使ってゲームを進んだ場合、高記録が生まれてしまうと、その記録で満足してしまうこともあるが、ほかのキャラを使えばその記録より遥かに優れた記録を出すことが可能なのだ。

ということで今回は、競技別で誰が何の競技が得意なのか？競技によって得意選手は存在するのか？などを説明していこう。

スピードスキー

フライングぎりぎりのスタートダッシュ。そして鬼のボタン連打＋隠し技でレバーを大回転！この操作法で11秒をぎりぎり切ることは可能だ。

さらに記録を伸ばしたい場合はキャラクターを日本人（工藤 丈）に変更。どうやら彼はスピードスキーが得意種目らしい。

スキージャンプ

記録を出すには一にスピード、二に踏み切り、三に角度で四に着地。この四カ条を確実に守れるのが大前提。

一、はじめは軽い連打で助走をつけ、後半にいくにつれて連打を早める。これでスピードをMAX状態に持っていくことが可能。



踏み切りはここでレバーを左→右＋ジャンプボタンだ！

二、記録を伸ばすのに一番重要なのが踏み切り。踏み切りポイント（ボタンを押すところ）も重要だが、なによりここでは隠しコマンドを失敗してはいけない。

三、角度はもちろんベスト角の30度を出せるように。1～2度のミスでも記録を出すことは可能だぞ。

四、滑空中もスピードボタン連打は忘れずに（飛距離が多少伸びる）。着地では自分の影を見て、極力板に引き付けて着地ボタンを押すこと。この頑張りで数十mの差が生まれる。

とまあ、操作系の説明はこんな感じ。この競技が得意なキャラはちょっと太めのロシア、ノルウェーだ。



着地も自分の影をよ～く見て、引き付けて着地せよ～

ダウンヒル

ダウンヒルでは滑降が得意なドイツ人を使用することによってタイムが伸びる。

この競技はまず、なによりコースを覚え、確実なライン取りを考えることが先決。その上で直滑降（隠し技／レバーを上に倒す）ができるポイントを作るのだ。



的確なラインを取り、直線を作って直滑降だ！

記録を伸ばす秘訣がもう1つ。それはコースにあるジャンプだ。このジャンプ台をうまく飛ぶことができるかできないかで、着地後の滑降スピードが異なるので覚えておこう。

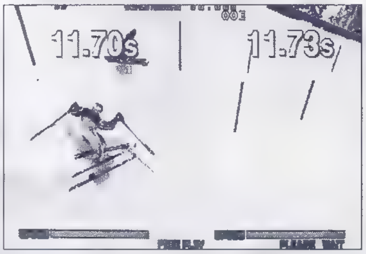
ショートトラックスケート

使用キャラクターによる記録の差はない。付け加えて確実な攻略もよく分からない…。

案は2つあり、常にボタン連打でアウト→インを滑走し、ライバルをかわしつつゴールするのと、連打を緩め、常にインを取って滑走する方法がある。しかし、記録はどっちつかず…。

スラローム

キャラによる得意差はまったくない。スラロームはまさにテクニック重視の世界だ。隠し技でポールを一度に2本倒すことができるが、結局それは1本目のタイミングが決まらなければ意味がない。



1本目のポールでスピードを落とさずに倒し、隠し技始動。

前半13本、後半17本のポールの感覚を覚えた滑走が理想、かつ記録を伸ばすポイントになる。

ボブスレー

ボブスレーは北国ロシアが圧倒的強さを誇る。はじめのパワーメーターはもちろんMAXスタート。これを失敗してしまうと、最悪1秒以上のロスタイムになることも…。

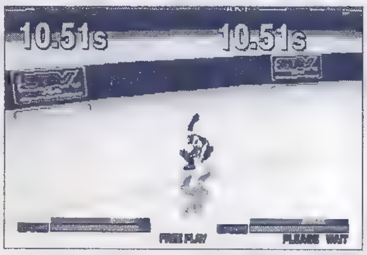


開幕のスタートダッシュ。ここでメーター最大値を狙え！

あとは極力、道中で壁にぶつからないこと。すべてが決まれば40秒台を叩き出すことも可能だぞ。

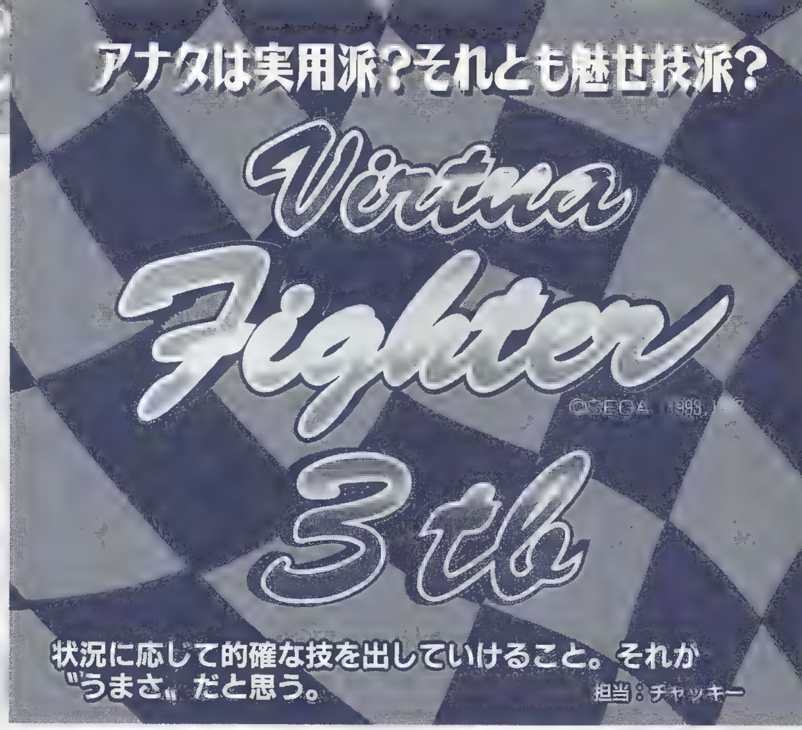
スピードスケート

この競技はイギリスのB．Bに尽きる！カーブ時、赤色のゲージにパワーがあると滑ってしまうが、B．Bならば多少は平気。もちろんカーブの始まりと終わりのメーター具合も重要だが、なにより安定したボタン連打が要される。



B．Bは赤色ゲージでも転ばないのがポイント高い。





コイツらからならカンタンに…

tb専（兼）用カウンター投げ

tbになってカウンター投げがつらくなったといわれるが、先行入力でキッチリいける技も多数残っているのだ。

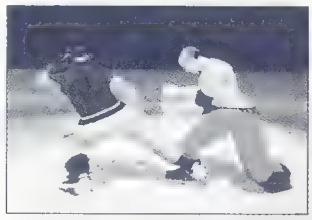
以前にもその一部を紹介しているが、tbでもカウンターヒット→先行入力で投げが決まる技は結構ある。そこで、ここではそんな技をまとめて紹介していこう。

tbでも先行入力のカウンター投げが決まるという状況は、カウンターヒットで双方五分になることが条件。五分の状況＝投げ五分となるため、当てた側が一方的に投げられることは少ない。相手も同時に投げを入力すれば、投げ負けてしまうことも多いことを覚えておこう。

下段技の場合

下段技の場合、カウンターヒットしても相手がしゃがみ状態、立ち状態に分かれるところがポイント。これは潰した技が立ち状態の技なのか、しゃがみ状態の技（しゃがみPや地掃腿など）なのかに関わってくる。

立ち状態のときはもちろん問題ない。こちらはしゃがみ状態となっているため、相手のキャラが下段投げを持っていなければ、確実に投げることができる。



ダッキンググローは紹介済み。カウンターでダウンしなければ…、

しかし、しゃがみ状態のときには、当然立ち投げが入らなくなる。この場合、重量級のように下段投げを持っているキャラなら下段投げに切り替えればOKということになるわけだが、持っていない場合は、残念ながら投げをあきらめるしかない。

これにより、少々都合の悪い事態になる場合もある。例えばジャッキーのエルボーナックルロースピンが、下段投げを持つキャラのしゃがみ技にカウンターヒットした場合。この場合も投げ五分の状態になるわけだが、ジャッキー側はしゃがんでいる相手を投げることができない。よって、くらった側の下段投げが完全に確定となり、ジャッキー側はそれを抜けるしかなくなるのだ。ジャッキーでエルボーナックルロースピンを狙うなら、下段投げを持たないキャラクターに対してのみ使うようにしよう。

上・中段技の場合

上・中段技の場合、特に問題がない。くらった相手は必ず立ち状態となるため、カウンターと判断した場合は迷わず立ち投げにいこう。

ただし、カウンターならすべて先行入力投げでOK、とはいかない技もある。ジャッキーのビート＆バックナックルは、12以上のダメージを持つ技を潰したときのみで、一部のキャラの立ちPなど、ダメージの少ない技にカウンターを取ったときには投げることができない。

対照的にカゲの風閃刃は、11以下のダメージを持つ技に対してのみとなる。これはしゃがみPおよび一部のキャラの立ちPくらいのものということになり、チャンスがかなり少ないことになる。しかもこの条件を満たしていても、当たり方によっては投げが入らないこともあるし…。



相手が立ち状態であれば、立ち投げが先行入力で入る。



しゃがみPなどの技を潰したときには、下段投げになる。



基本的に投げ五分となっているので、投げ負けることも…。



VF3のときは通用しなかった、tb専用のカウンター投げだ。



面白いのが、突っ張り3発目。ディレイをかけることもできる。

●tbでもカウンター→先行入力投げが可能な技

キャラ名	技名　コマンド
ジャッキー	エルボーナックルロースピン　⇨PP⇩K ビート&バックナックル　P+KK
ジェフリー	ダッキンググロー　⇩K+G
カゲ	風閃刃　⇩P+K
鷹嵐	中突っ張り（2発目）　⇨P+KP 突っ張り（1発目）　P 突っ張り（3発目）　PPP 諸手突っ張り（3発目）　⇨⇨PPP

対鷹嵐専用コンボ

撻下尖転（⇘P+G）→ 縦跳穿掌（⇧P+K）→ エスケープ（Eor⇩E）→ 軌腿（⇩K）→ 疾歩昇穿手（⬇⇨P）→

- 斧刃脚（⇨⇨K）→ 前掃腿（⇩KK）
  難度：低
  アンジュなしなら安定して入る。普段はこちらがオススメ。
- （ダッシュしゃがみ）疾歩昇穿手（⬇⇨P）→ 盤肘連環手（⇨PP）
  難度：高
  ダッシュしゃがみからの疾歩昇穿手は最速で。難度は高いが、ダメージも高い。



特殊な戦術を利用した新生リオンを目指せ!

リオン・ラファール

メインとして使ってきた技が弱体化したかわりに、tbならではの戦術が多いリオン。新戦術をマスターせよ!

情報協力：ちび太（焼肉）

当初性能にそれほど変化がなく、戦術にもそれほど変化がないように思われたリオン。しかし、時期が経つにつれて変更点や新戦術が次々と発覚し、徐々にそれらが吸収されてきている。

とはいっても戦術の骨組み自体を変えていく必要があるというわけではない。ポイントポイントで使う新戦術を覚え、一歩ステップアップしたtbならではのリオンを目指していこう。

弱体化三手

リオンの弱体化要素、それは何といっても盤肘、疾歩昇穿手の隙が大きくなったことであろう。特に疾歩昇穿手のほうは、慣れれば確実に投げを入れることが可能になり、打撃も10フレーム以内のものまで入るようになった。

盤肘のほうは、投げを入れるのがややシビアなのが幸い。盤肘連環手への派生を意識させれば、そうそう投げられるものではない。ただ、立ちPの発生が最速グループのキャラ、例えばカゲなどに毎回PKを入れられるようなことになると、少しつらくなるが…（盤肘連環手も止められてしまう）。

そしてもうひとつの弱体化要素が、盤肘連環手がエスケープでかわされやすくなったこと。VF3ではかわせなかった方向（リオンの背中側）のエスケープでも、あっさりとかわされてしまうようになっている。相手をリング際に追いつめたときにはついつい出したくなるが、エスケープでかわされ、逆に落とされてしまう可能性もあるので注意しよう。

強化された部分

一方、強化された部分も数多く発覚している。まずは斜歩斜掃捶。VF3では、ただ立っている相手にすらほとんどヒットしなかったこの技だが、tbでは判定が大きくなり、しっかりヒットするようになっている。

使いどころとしては、やはり起き攻めが効果的だ。もともと軸をずらしながら攻撃する技であるため、上段蹴り起きをかわしつつヒットさせることができる。ただ、ガードされたときの隙は大きめで、立ち投げをはじめとする返し技が入ってしまうので、読まれない程度に抑えておきたい。



強くなった斜歩斜掃捶。上段蹴り起きをかわしつつ攻撃できる。

もうひとつは、特殊移動の斜後歩。移動距離が伸びたことで、さらに技をかわしやすくなっている。使いどころはもちろん起き攻め。VF3のときからかわすことができた上段蹴り起きはもちろん、下段蹴り起きをもかわすことができるようになっている。

蹴り起きをかわすことに成功したなら、もちろん反撃を入れるわけだが、このとき上段蹴り起きならば投げ、下段蹴り起きならば盤肘と使い分けられるようにしておきたい。また、相手キャラとの位置が入れ替わることも多く、この場合にはコマンドも左右逆になることに注意しておこう。



起き上がりにタイミングを合わせ、斜後歩を合わせれば…、



下段蹴り起きもかわせる。素早く盤肘でよろけを狙おう。

そして最後は、最大の強化ポイントである斧刃連端脚。tbでは、この技の2発目のみがヒットすることで、相手を高々と浮かすことができるようになった。2発目のみヒットというところがポイントで、1発目がヒットしていた場合には、2発目がヒットしても特に高く浮くことはない。



VF3のときは、空中コンボにしか使わなかったこの技が…、

浮かしたあとのコンボ例としては、（ダッシュしゃがみ）疾歩昇穿手→後蹴腿～背身尖掌→小ダウン、というのが安定している。

これによって、ディレイの斧刃連端脚を使った浮かし狙いのほか、斧刃脚1発止めから投げという選択肢も新たに加えることができる。また斧刃脚は、単発止めのあとにガードボタンを押しておくと、リオンの体が大きく後退するという特性も持っている。これによって反撃を受けなくなるということではないが、ちょっとしたフェイントとして使っていくことはできるぞ。



1発止めのあとにガードすると、リオンの体が大きく後退する。



ディレイの2発目を警戒させておいて、投げにつないでみたり。



2発目のみヒットすれば、こんなに高く浮くようになった。

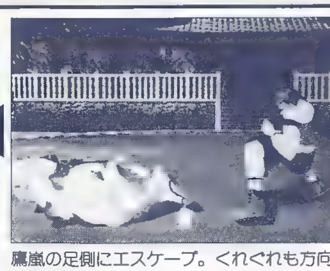
対鷹嵐
擺下尖転からのコンボ

リオンにも、やはり対鷹嵐専用コンボが存在した。始動技は予想通り擺下尖転。背後に回ってから縦跳穿掌が確定で入り、そこからコンボがスタートする。

面白いのは、エスケープが絡んでいる点。鷹嵐の足側にエスケープし、軸を合わせるところがポイントなのかな？



擺下尖転後、縦跳穿掌が背後からヒット。確定でヒットする。



鷹嵐の足側にエスケープ。くれぐれも方向を間違えないように。



エスケープからすぐに⇩Kを入力し、軌腿で拾いなおす。



そして疾歩昇穿手。ここから先は、表を参照してください。

上級ステージで「S」を狙うぞ！
攻略後編

SEGA Water Ski

後半もまた厳しいコースとなっている。
前半でミスをすると、かな〜りヤバイ！
さ〜て残る力を振りしぼってゴールを目指そう！

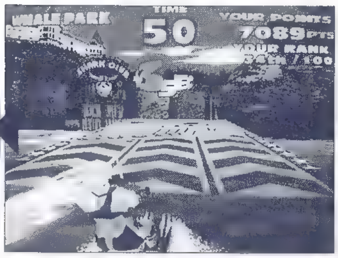
担当:ずるずる

後半へ突入！いくぜっ!!

「ウォータースキー」の上級コースの後半を滑ることにしましょう。

この上級コースは、長くて覚えるのが大変であることにプラスして、その長さからくる体力勝負の部分も忘れてはならない。その部分から気をつける点として、いかに体力を効率よく使って後半に入ってくるかだ。その理由は、後半に入っても微妙なコントロールが要求されるからだ。

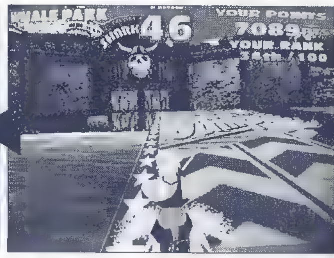
そんなところにも気をつけて、連続ジャンプのところからスタートしよう。



1枚目の写真のシーンからジャンプへ。まずジャンプ台は1つのみなので、しっかりクリアするのだが、この先にも2つ並ぶジャンプ台がある。

これの左に合わせるべく、1つ目を右から左へ向けて飛び出していくようにしよう。





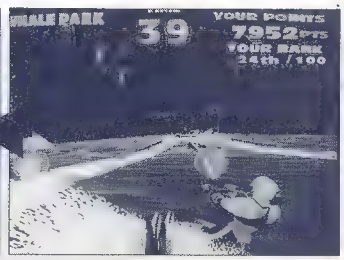


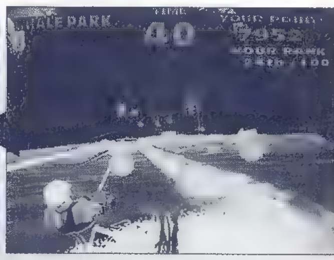
左の台へ進むことで、扉の開く中へすんなり入れるようになる。

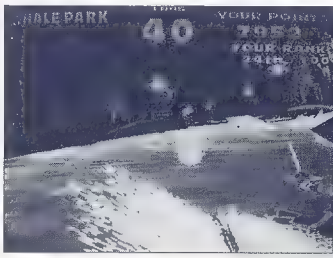
扉が開くその中へ入っていく。中は暗くそして狭いのだが、それはそう感じるだけで、マーカーが配置されているのは今までと特に変わらない。

中に入って1つ目のジャンプ台までは、左、右、左にマーカーがある。これらをコンパクトなターンで滑り抜けていき、そのあとにあるジャンプ台へふくらまずにクリアしていく。

最後のところの左にあるマーカーを抜けるときの注意として、ジャンプ台のあとのライン取りが挙げられる。左へ飛び出していくのだ！







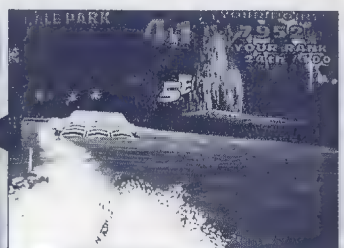
視覚で狭さを感じるが、別に気にせずクリアしていこう。

その飛び出しをクリアするために、最後の左にあるマーカーを早めに右へターンし、ジャンプ台の手前で右寄りから入れるようにしてやること。

それができないと、そのあとパニックになるぞ！

ジャンプ台を右寄りから入ると、連続写真の頭にあるように、上から次の展開を確認できる。そこでも確認できるが、マーカーは左、右にある。これで右から入る理由がわかってもらえるだろう。

で、左へ飛び出していくのだが、その着水時で注意してほしいのが、マーカーのそばになるということ。浮上すると通過することになる。







しっかり左へ飛び出さないと浮上時にクリアできなくなるぞ！

浮上時に左のマーカーをクリアしたあと右へ。それをクリアするとき、ほぼ正面に次のマーカーが見える。そこへ進めばいいのだが、そのまま進むと右へ曲がれなくなるので、左へ回り込むようにする。

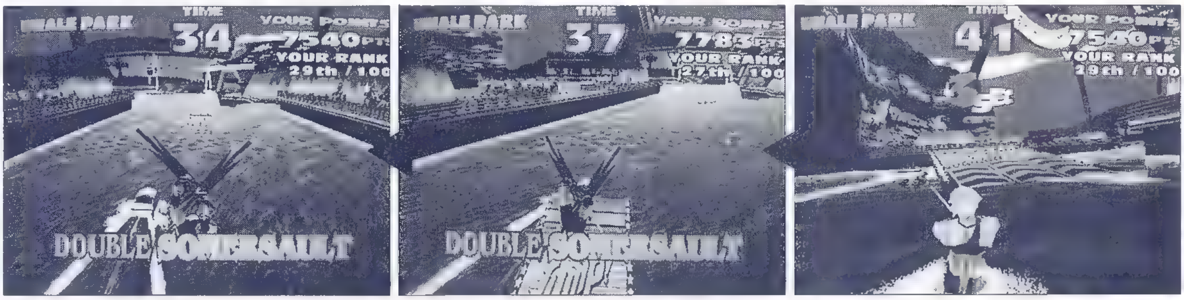






右、左、右だが、左のマーカー、かなり端にあるので注意！

左から入り、クリアしたらすぐ右へ。だが、その先にあるジャンプ台へラインを合わせるために、直線的に入るようにしたい。

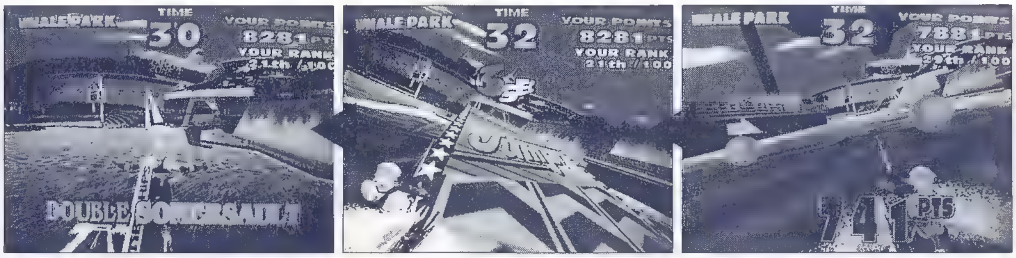


1つ目を左から入ることで2つ目のジャンプへつなげること！

このジャンプは、2連ジャンプとなる。点数稼ぎをもちろんするために、しっかり飛び、つなげられるようにする。

そこでの注意は、右へ飛び出すこと！

まともに台に合わせて飛ぶと、着水付近は台から遠くなるので注意。しっかり大ジャンプをして目いっぱい稼ぎたいところだ。



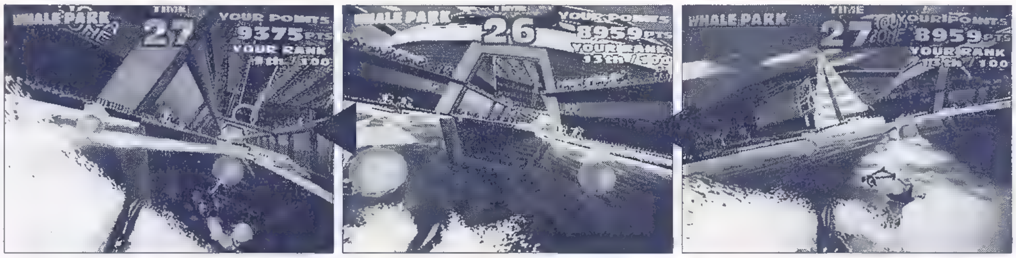
連続ジャンプ後、1つマーカーをクリアしてまたジャンプへ！

着水したら左にあるマーカーをクリアしにいく。即、右へ切り返し、右にあるジャンプ台へ入っていく。

この付近は忙しいので早め早めにターンをしていき、ミスを出さないようにしたい。

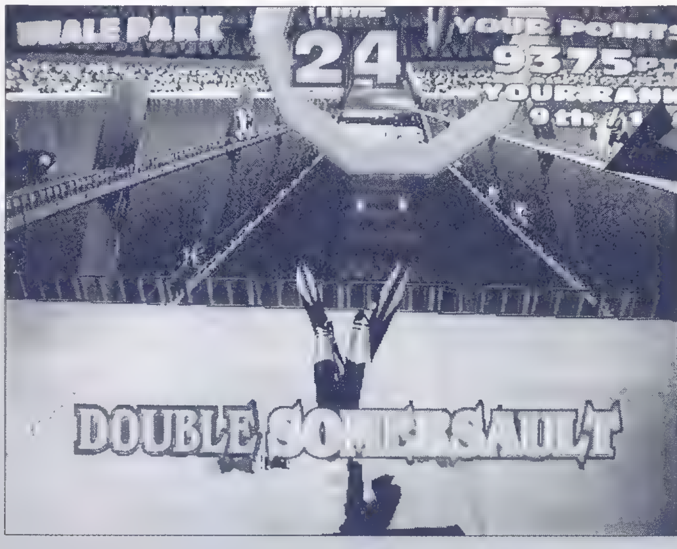
着水したら左、右、左とマーカーをクリアしていく。

ここは特に問題なく滑っていけるところだが、建物内へ入っていくところなので、なんとなくであるが、プレッシャーを感じるため、ミスしやすいことも忘れないこと。



イベントとイベントをつなぐところ。しっかりターンしよう。

建物内に入るとコースが狭くなるが、ここはそんなことよりも障害物のクリアがテーマとなる。



小ジャンプでは面白くないので、あえて大ジャンプで…あっ!!



さてその障害物であるが、それは上部にある橋で、ジャンプ台を使うとその上を通ることになるのだが、ジャンプしているときのライン上（放物線上）にその橋があるため、ついぶつかってしまうのだ。

だが、しっかり大ジャンプをすることで、その橋よりも高いところをクリアすることができるようになる。だが、それでもつらく、きれいにクリアするのは難しい。どうしてもぶつかりたくなければ、小ジャンプにまとめて抜けるほうがいいだろう。

大ジャンプでやる場合は、頭が下にならない技を出してクラッシュしにくくしてやろう。まぁできるだけジャンプ台をいっぱいまで使っていくしかないだろう。でも失敗しやすい（ジャンプにならないジャンプになること）のでほどほどにね。



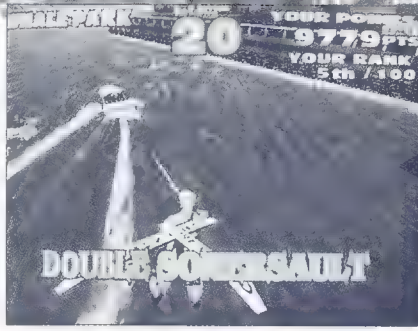
着水は真ん中で。そのあと右、左とクリアしていく。

上空の橋をクリアすると、マーカーは真ん中、右、左にあるので、それに合わせてジャンプをして着水し、直進から右へ、そして左へ進みマーカーをクリアしていく。

その3つ目のマーカーをクリアすると、建物の外へ出ていくことになる。

その前に右にあるジャンプ台へラインを合わせていく。

左から右へ入る感じでね！



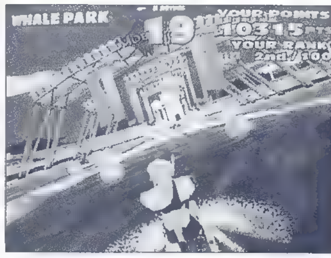


しっかり右へふくらんでおかないと次のマーカーがつらいぞ！

ジャンプ台を左から入ることで右へ飛び出していくのだが、そうする理由は2枚連続する写真の2枚目で、次のマーカーがコースのかなり右側にあることで理解してもらえると思う。それに加えて、その次のマーカーがかなり左にあるのもわかると思う。

その左にあるマーカーをクリアするためには、その手前のマーカーをかなり右から入らないといけない（というよりは、右から入って楽にしたい）。

まずはしっかりジャンプを右方向へ飛び出すこと－これでここは決まります！

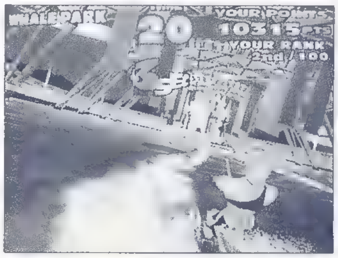




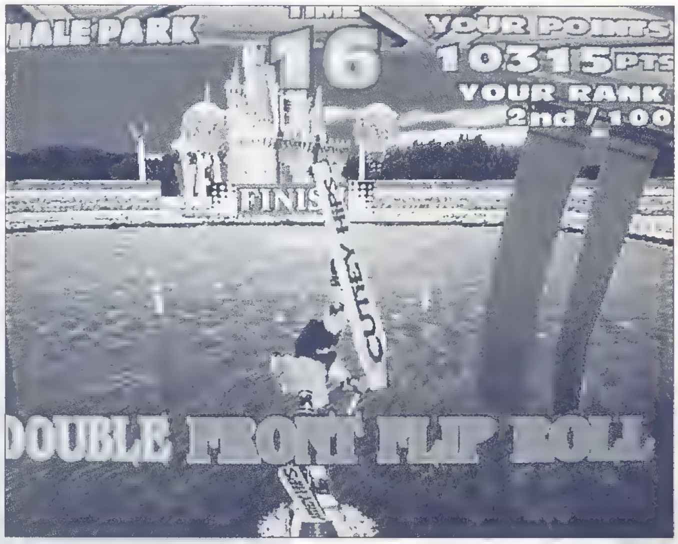
壁際へしっかりふくらんでターンをすれば楽にクリアできる！

しっかり右へ飛び、着水。壁際にあるマーカーを左にターンしつつクリアする。すると正面にはゴールが見えてくる－

かなり左にあると思えた次のマーカーは、実はコースの真ん中にあることが写真からもわかってもらえるはずだ。体勢を整えて直進へ！



2つ並ぶジャンプ台はどちらを選んでもOKだ！



フィニッシュ直前で引き波を使ってちょっと稼ぐことを忘れるな！

少し進むとジャンプ台が2台横に並んでいる。

ここはどちらの台を飛んでもいいだろう。自分が進んでいるラインの直線上にあるほうでいい。だいたいが左側の台になると思う。あとはここをしっかりジャンプすればゴールとなるぞ！



おっとラスト、ゴール直前でもうひと稼ぎもいいだろう。引き波を使ってヒュルッとジャンプだ！

ミスなくしっかりマーカーをクリア、そしてジャンプ台も大ジャンプでまとめてこられれば、楽に「S」ランクはキープできるぞ－



ここから上への道は、連続ジャンプ時における大ジャンプのつなぎ（異なる技でつなげていくこと）や、難度の高い技を出すこと、そして引き波をも使った小稼ぎで目いっぱい稼ぎに走ればいい。

先はまだ長いぞ－

さらに
熱い走りを求めて！2

キャラの大きさが変わるぞ〜!!

MOTOR RAID モーターレイド

キャラの大きさを変えて楽しむことも可能！
プラス「ロックオン」攻撃もチェックだ!!

担当：ずるずる

マイキャラクターの大きさを変えよう①

「ちびキャラ」へ!!
コマンド:ⓅⓅⓀⓀⓅⓅⓅⓀⓀⓀ

今回も前回と同じように、隠された技について紹介していこう。

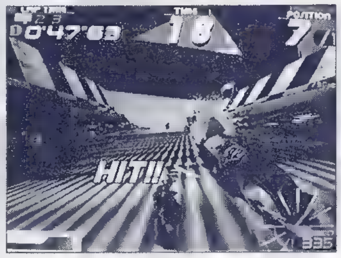
まずその1つ目は、なんと自分のキャラクターがほかのキャラクターよりも小さくなってしまうもの！写真を見てもらうと（わかるかなぁ？）かな〜り小さくなっている！

レースが始まると自分を見失うほど？小さく見えそう！





さてこのちびキャラになる方法であるが、キャラクターのセレクト画面において、選びたいキャラクターに合わせたあと、見出し内にあるコマンドをハンドルの左にある攻撃ボタン（Ⓟ：パンチ、Ⓚ：キック）で入力する。その入力は「ⓅⓅⓀⓀⓅⓅⓅⓀⓀⓀ」でOK！



オリャ〜！と攻撃に入るが、なんかこう弱っちいよねこれ！

この入力が成功すると、セレクト画面にいる選びたいキャラクターがギューンと小さくなるのだ！

写真で小さくなっているのがおわかりだろうか？



わわわ！まわりを囲まれた！一撃で吹っ飛ばされそうだ！

これでスタートになるのだが、自分が小さいことにより、自分の判定が小さくなるため、スリ抜けがやりやすくなるが、攻撃をするのはやや苦しくなるのは仕方がないところかも。

マイキャラクターの大きさを変えよう②

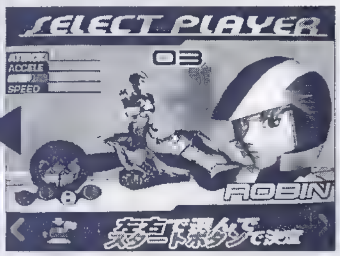
「でかキャラ」へ!!
コマンド:ⓀⓀⓀⓅⓅⓅⓀⓅⓀⓅ

さて、次のコマンドであるが、先ほどの自分が小さくなるものに対して、今度はほかのキャラクターよりもでっかくなれるものを紹介しよう。

このコマンド入力も、先ほどと同じようにキャラクターセレクト画面時に行う。

そのコマンドは「ⓀⓀⓀⓅⓅⓅⓀⓅⓀⓅ」でOK！すると…写真のようにでかくなる。





ズーン！と大きくなったキャラクターであるが、これでレースがスタートすると…まぁ、お尻が大きいこと！



大きい！オ・シ・リ!!うえ〜ん、前がそのオシリで見えません！

自分が大きくなることで「オリャ〜どかんかーい！」なんていう雰囲気になりがちだが、この大きさ、前が見えなくなるのが欠点。え？視点を変えろって？それじゃあ…。



おじゃまよ！おどきなさい！って感じで圧力をかけられる！

これだけ大きくなれれば攻撃もさぞしやすいだろうが、逆にくらいやすくなるってこともお忘れなく。

しかし迫力ありますね、この大きさは！

CPUキャラの大きさを変えよう①

「ちびアザーカー」へ!!
コマンド:Ⓟ×4・Ⓚ×9・Ⓟ×8・Ⓚ×9

2つ紹介してきたが、前の2つは、自分の大きさが変えられるというものであった。

次に紹介するのは、なんと自分以外のコンピューターがコントロールする「敵」たちの大きさを変えられるというものだー まずは小さくー


自分以外が…小さい！

そのコマンドは「Ⓟ×4、Ⓚ×9、Ⓟ×8、Ⓚ×9」と、ちょっと忙しくなる！


小さいのが寄ってたかって…

これもキャラクターセレクト画面上で行う。成功するとレースは、自分以外のCPUが小さくなるぞ！

CPUキャラの大きさを変えよう②

「でかアザーカー」へ!!
コマンド:Ⓚ×16・Ⓟ×8・Ⓚ×8

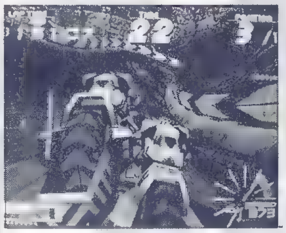
自分以外のCPUたちが小さくできたのであれば、当然大きくもできるはず！その通り、できます。

そのコマンドは「Ⓚ×16、Ⓟ×8、Ⓚ×8」で、これもキャラクターセレクト画面上で行う。


自分以外が今度は、でかい！

成功すると、自分の大きさはノーマルのままだが、ほかのCPUたちが、ドーンと大きくなっています！

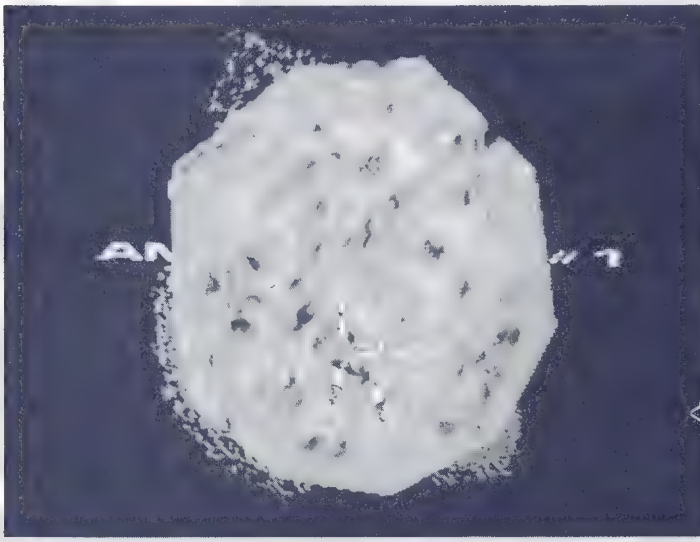
CPU全部ですから…攻撃をくらうごとに嫌になってくるでしょう。


おわーっ！つ、つぶされる！

おまけ…あの人をロックオンできる!

おまけにもう1つ、妙な隠しコマンド技を紹介しましょう。それはなんとエンディングのシーンでできるというもので、そこに現れているキャラクターをなんとロックオンして吹き飛ばすのです！

その方法は、その歩いていくキャラクターに対して投げ攻撃をするだけ！どう？







武器投げ「ロックオン」攻撃について…

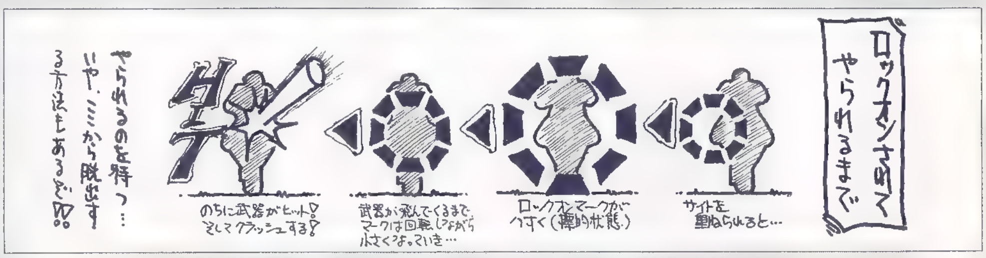
ロックオンの方法&回避方法

両サイド、もしくはやや後方にいる敵に対して攻撃できることについて前回紹介したが、今回はそれプラス、武器投げ攻撃についても説明してみたい。

武器投げ攻撃とは、2つあるうちの上のボタンを長く押し続けることで可能になる。押し続けると、キャラクターは投げポーズをとり、画面にサイト（緑色の照準）が現れる。このサイトを前方にいる敵に合わせると…ロックオンができる！そのロックオンができている状態で、押し続けていたボタンを離すと…ブヒュ～ン！と敵をめがけて武器が飛んでいきます！



このロックオンは、サイトと自分の間に入った最も近いところにいる敵1台を対象とする。



攻撃側はそれでいいが、ロックオンされるほうはたまらない！ではそのロックされる側の状況についても触れておこう（対戦時対応ですが…）。

自分がロックされると、自分を囲むようにロックオンマーク（オレンジ色）が付き、赤い字でLOCK・ONと表示される。このまま10秒維持すると自然に解除になるが、相手が攻撃に入ると、マークが点滅しながら素早く回転し始めるのだ！マークが点にはまると当たるぞ！要注意!!

悔しさとこみあげる涙…強くなるために何ができる!

そんなキミに贈りたい! 手に入れよ攻略聖書(バイブル)!

「ロックオン」からの回避方法!!

さてただやられるのを待っていてはレースで上を目指せないので、ここでひとつ、そのロックオンからの回避について触れてみよう。

ロックされたら、相手が武器を投げて当たるまでに次の行動をとることで回避することができる。

まずその一つがターボダッシュを発動すること。

もう一つがロックオン攻撃してきた相手を攻撃すること(自分以外のプレイヤーでもこれはOKになる)。

前者の場合、ターボが発動できる状況にあることが条件になるので、そのあたりに気をつけるということ。後者は、あえて後方へ下がらないといけないのがつらい。ターボ発動が最善の策になるかな。



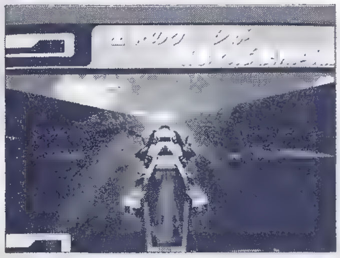

「ターボダッシュ」について…

さて、ロックオンされたときにも活躍してくれるターボダッシュであるが、これについても少し触れておきたい。

どうしたらまずターボが発動するのかというと、ターボゲージが溜まっていることがまず条件で、溜まっていたらアクセルを素早く2回入れることでターボダッシュを発動することができる。

ゲージは時間で少しずつ回復するが、ターボ使用後はすぐに使えないことも忘れないこと。ただ使用可能量に達すればOKだ!

量がOKになると使用できるが、その溜まっているターボ効用時間は、その溜まっている量に比例する。MAXまで溜まっていればスペシャルターボアタックになるぞ!




14種類の武器を紹介しよう!!

●武器について

武器は全部で14種類あります。各武器ごとに特徴ある動き(軌道)で攻撃しますが、上手に扱うキャラと、ただ振り殴るだけのキャラがいます。中には1回で2度振り回す武器攻撃もありますが、ヒットしたら必ず敵はクラッシュするので連続ヒットにはなりませんのであしからず。

①HAMMER:I・Oの基本武器。ヘッド部分に噴射口があり、バーナー加速して敵を打ち抜くロケットハンマー。大振りなので敵に当てるタイミングが難しい。

②SMASH-NAIL:ROBINの基本武器。両端が槍状のスティックをバトンのように振り回す。攻撃判定が出ている時間が長いため、非常に当てやすく初心者向き。

③LNG-SCYTHE:GEILAの基本武器。柄の部分が長い大鎌(おおがま)。リーチがあり、シャープな斬れ味で敵を刈りとるように斬り裂く。

④BATTLE-AXE:GUNZの基本武器。戦闘用に強化された斧。シンプルにして使いやすい。キャラによって振り抜きのスピードに大きな差が出る武器。

⑤BUTCHER:怪しい色で光る大鉈(おおなた)。上から下へ振り落とした後、えぐるようにして上に振り抜く。攻撃判定は大きいがスキも大きい。

⑥CRESCENT:三日月型青竜刀。上から叩きつけるように振り落とす。インパクトまでの時間にスキがあるが攻撃判定は大きい。

⑦MEGA-DEATH:先端にトゲをもつ、かち割りトゲハンマー。頭上で一回振り回した後、そのまま下へ叩きつける。一回で二振りの攻撃ができ、敵をよせ付けない。

⑧TRIDENT:三つ又の矛。左右どちらか一方を連続で突きまくる。一定時間突くので攻撃判定は大きいが、一方を集中攻撃するために反対側にまわられると大きなスキがある。

⑨JACK-KNIFE:鋭利な短刀。2回続けて振り抜くので、攻撃判定は大きく当てやすい。振り抜きのスピードも速くスキの少ない武器。

⑩ULTIMATE:MEGA-DEATHのビッグサイズ版。大きすぎて2回振り回すことはできないが威圧感は十分。見た目重視の武器なので性能的には普通の武器とあまり変わらない。

⑪GIANT CRAB:巨大ばさみ。左右どちらか一方をチョキン!チョキン!と2回切り刻む。リーチがありスキも小さいが、反対側がお留守になるのが欠点。

⑫LAUNCHER:GUNZの特殊武器を改造して造られた爆破ランチャー。近づく敵を爆炎の中に包み込みぶっ飛ばす。飛び道具ではないので遠隔攻撃はできず、あくまでも近距離の敵にのみ有効。撃つまではほとんどスキがないが、撃ち終わった後にのけ反るので多少のスキはある。連射はできないが、かなり使える有効な武器。GUNZだけはこの武器を「力」まかせに振り回すのだが、その場合スキがなくかなり強い。

⑬SPECIAL:形状記憶ハリセン。EXTRA STAGEのSEGAL面にいるアザーカーしか持っていない貴重な武器。いい音します。

⑭P・HAMMER:はるか遠い過去の時代から伝えられる伝説の武器。こちらもSEGAL面にしか出てこない非常にレアな逸品。おなじみの音で鳴きます。



情報料は無料！

CPⅡマザー ¥21,000買取
＋CPⅡソフト付 ¥26,000買取

基板買取り

基板買い取ります！！

リストFAX → 30分以内値付け → 商談成立 → 当社着検品後 → 翌日振込

買取り価格情報は 06−488−4891 BOX番号 004＃

情報に無い基板買取ります。
他社より高く買います。値段交渉可!!

中古ゲーム機筐体買います

基板修理

他店で直らないレトロな基板にチャレンジ

不良在庫買取

新品・中古問わず買い取ります！！

SS、PS、SFC、GB

リストFAX → 30分以内値付け → 商談成立 → 当社着検品後 → 翌日振込

リストのFAX先は 06-488-4753

SEGAモデル2 Bボード（多少変動有） ¥80,000 買取ります。

大阪初の情報基地、大阪から発信じゃ

★SFC★業務用基板★CD★家庭用TVゲームソフト★

情報取出 FAX 06−488−4891

→音声ガイド→情報FAX→FAXスタート

お家のFAXで色々な情報を手に入れよう!! ★新作★中古情報★買取情報★etc…★



■FAX、BOX料金明細 ………… 001＃
■家庭用ゲーム買取り ………… 002＃
■家庭用ゲーム売り ………… 003＃
■業務用基板買取り ………… 004＃
■業務用基板売り ………… 005＃
■家庭用ゲーム売買表料金明細 ………… 006＃

情報提供希望のお店、会社の方! 明細資料は!! BOX番号001＃

◎業務用、家庭用TVゲーム買い取ります。着後すぐお金振り込みます。
◎ファミコンショップの方、ゲーム売買表3000円で2回発送します。
◎FAX、BOX使用料　1BOX　4000円

★情報提供者募集★

ファミコンショップCDショップ、BOOKショップ、業務用基板ショップ、各種通販etc、関東でFAX BOXを開設の方! 関西で開設しませんか?

他店で直らない業務用基板・モニター修理します。詳細は当社まで！！

●ファミコンショップの方、閉店処分在庫買い取ります。FAXにて！

TEL.06(488)4804　FAX.06(488)4753
営業時間AM12:00〜PM10:00　兵庫県尼崎市抗瀬北新町2−1−17

A.MI.NAネットワーク

●カプコン●

CPSⅡ	25K
ヴァンパイアハンター2（ソフト）	30K
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）	30K
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）	8K
バトルサーキット（ソフト）	18K
X-MEN VSストリートファイター（ソフト）	35K
虹色町の奇跡（ソフト）	12K
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5K
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	20K
サイバーボッツ（ソフト）	15K
ヴァンパイアハンター（ソフト）	3K
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	3K
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	20K
マッスルボマー	10K
ストリートファイターⅡダッシュ	5K
ストリートファイターⅡ'ターボ	6K
戦場の狼Ⅱ	25K
マジックソード	18K
ラッシュ&クラッシュ	28K
ひげ丸	15K
1942	10K

●コナミ●

サラマンダ2	16K
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	18K
だい好キッス	15K
極上パロディウス	20K
セクシーパロディウス	35K
スラムダンク2（ケーブル付）	38K
ゼクセクス	28K
A-JAX	28K
イーアルカンフー	13K
グラディウス（バブルシステム）	23K
グラディウスⅡ	25K

●テクモ●

スイマー	25K
アルゴスの戦士	18K
シルクワーム	8K
ジンジンジップ	10K
S.T.G.	6K
スターフォース	25K
デッドオアアライブ(A)ジャマ変換ハーネス付	45K

●タイトー●

TTアクロバット（ジャマ変換ハーネス付）	150K
アルペンスキー	48K
グレートソードマン（KICハーネス付）	18K
エレベーターアクション	20K
影の伝説	18K
飛龍の拳	20K
バブルボブル	18K
ウォリアーブレイド	12K
ライトブリンガー	22K
レイフォース	15K

●ジャレコ●

グラティア	18K
テトリスプラス	20K
ゲーム天国	18K
ソルダム	6K
魔魁伝説	13K
キックオフ	7K
ぶたさん	28K
銀河任侠伝	23K
トップローラー	15K
エクセリオン	8K

●UPL●

ノバ2001	25K
アトミックロボキッド	6K
タスクフォースハリヤー	10K
ムスタング	8K
忍者くん魔城の冒険	10K
レイダースファイブ	45K

●ナムコ●

ジービー	75K
ローリングサンダー	42K
ドラゴンスピリット	38K
フォートラックス（PCBのみ）	10K
ロンパーズ	33K
コズモギャングザビデオ	12K
コズモギャングザパズル	2K
スティールガンナー2（PCBのみ）	5K
子育てクイズマイエンジェル	5K
子育てクイズマイエンジェル2	12K
ナムコクラシックコレクションVol.1	15K
フォゾン	35K

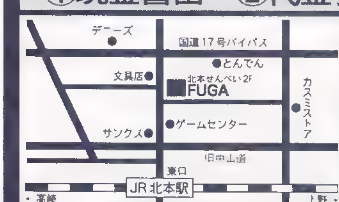
●その他●

セルフィーナ	15K
ギガンデス	20K
スティンガー	15K
戦国ブレード	18K
バトルクロード	18K
ガンバード	15K
プログレス	8K
ファニーマウス	12K
究極のオセロ	10K
疾風魔法大作戦	18K
もうぢゃ	4K
逆転パズル番長	4K
イスパイアル	15K
スプリンガー	30K
大牌砦	10K
新品　バルキューブ	5K
ドンデンラバー	15K
ねらってチュー	8K
五月陣戦	8K
プライマルレイジ	15K
ドギューン	10K
タツジン	8K
ホラーストーリー	10K
Mr.Doワイルドライド	15K
レディーバグ	28K
戦えビッグファイター	38K
クレイジークライマー2	38K
テラフォース	10K
テラクレスタ	8K
マイティーガイ	12K
クレイジークライマー（ジャマ変換ハーネス付）	50K
ムーンエイリアン（KICハーネス付）	28K
エキサイティングアワー	3K
ラビオレプス	23K
ザインドスリーナー	15K
ギャルズパニック3	30K
ギャルズパニック2スペシャルエディション	13K
閃激ストライカー	38K
ASO	18K
ロードランナーⅢ	23K
ロードランナーⅣ	23K

謎の基盤屋 FUGA フーガ

〒364 埼玉県北本市北本2-84-1 大史ビル2F
TEL.0485-93-6491

●通信販売お支払い方法
①現金書留　②代金引き替え



●営業時間
AM10:00〜PM7:00
年中無休

実力が違う!
ゲーム業界就職予備校

バンタン電脳情報学院『ゲームスタジオ』は
現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、
今までにない新しいタイプの「業界予備校」です。
ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、
通常の専門学校では真似のできない教育内容を展開する
ことにより、数多くの企業から信頼をいただき、
多数の卒業生をゲーム業界に送りだしています。

- 現役のプロによる60名以上の講師
- 企業と共に構成されたカリキュラム
- 100社を超える業界とのコネクション
- 少人数制、実践的授業
- 学生1人に1台以上の最新鋭マシン

就職・内定業績企業抜粋

株式会社アスキー
株式会社アトラス
株式会社エーティーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン
株式会社カネコ
株式会社カプコン
株式会社ゲームアーツ
株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
株式会社コンパイル
サン電子株式会社
株式会社スクウェア
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
株式会社タイトー
株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム
株式会社ファミリーソフト
株式会社オムニバスジャパン
株式会社ライトスタッフ
株式会社ワープ
その他多数

上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。
しかも、希望職種への就職率は95%（96年度実績）。企画やプログラマー、
グラフィックスデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。







この広告に使用されているCGは、ゲームグラフィックコース1年生 三石和登君の作品です。

'98年度募集コース

ゲームスタジオ

- ゲームデザインコース
- シナリオ&ライターコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームサウンドコース
- ゲームプログラムコース
- ゲーム開発研究コース（4年制）

デジタルプロダクトスタジオ

- デジタルグラフィックコース
- コンピュータアニメーションコース
- 映像コース
- デジタルサウンドコース
- デジタルブロードキャスティングコース
  （3年制：インターネット・デジタル放送対応コース）

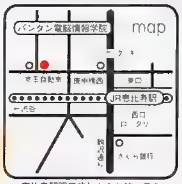
VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院
150 渋谷区東3-22-14-1GM

free dial 0120-51-0505

第3期対応入学説明会
第3期対応個別入学模擬試験

両イベント共、2月中の平日であれば随時受付しています。
ご希望の方は、学校案内書無料申込ハガキにてお申込み下さい。

第3期募集：入学願書受付中！
残り定員に関する詳細はフリーダイアルにてお問い合わせ下さい。



恵比寿駅西口改札からお越し下さい。

待望の「2」が「モデル3」で登場

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

ビジュアルもマシンもパワーアップして登場！「1」を超える面白さは間違いなしだぞ!!

※開発途中のものです



待ってました！「セガラリー2」!!

本物のラリーカーをドライブでき、本格的なドライビングが要求されるため、熱狂的なファンが多かった前作「セガ・ラリー」だが、その続編となる「2」がいよいよ発売されることとなった。

前作は、3DCGボード、「モデル2」を駆使して作られたが、今回の「2」は、今最新のハード「モデル3」を使い作られたものだ！

ハードの進化によりどんな違いが出てくるのかをチェックしてみると、とにかくビジュアルがきれいになった！

これはすでに出ている「バーチャファイター3」などでもわかるように、ビジュアルが滑らかなのだ！（ちょっと滑らかすぎな気も…）



まだ開発中のため、選べるマシンは4種類。まだ増えるぞ！

まあそんなところは私の印象なので、そのあたりは写真を見て判断してほしい。

進化しているのはビジュアルだけではない。筐体もばっちり進化している。

大きな変化としては、「動く」という点である。どういうふうに動くかというと、加減速感を表現すべく、前後に傾くという動きをするのだ。



マシンが増えるのがとてもうれしい！

進化した部分の1つに、選べるマシンが増えたのもあげられる。

前作では、ランチャデルタとトヨタセリカの2台のみであったが、今回の「2」では、なんと4台も増えて、全部で6台となる！

さらに注目される点は、その6台がすべて新登場ということ（セリカとデルタは消えるのか?）。さらにこの6台の性能が、きちんと設定されていることだ！

4WDであるとか、FFであるとか、駆動方式による違いなどでもゲームを楽しめるようになった。選びがいがありそうだぞ！





ゲームの内容はほぼ前作と同じだ!

さてゲームの流れであるが、前作では、チャンピオンシップモードとプラクティスモードという2つのゲームの流れがあったが、今回の「2」でもその形式が受け継がれることになった。

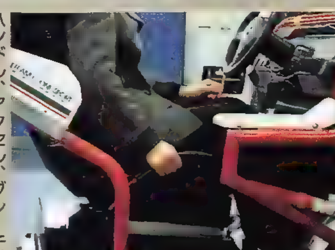
チャンピオンシップモードは、前作同様に、1つずつステージをクリアしつつ進み、3つのステージの完走を目指す。気になる点としては、エキストラステージの存在だが、これは引き続き採用されるようだ!となれば上位入賞が1つの目標となるだろう。

プラクティスモードは、個々のステージを周回するもの。チャンピオンシップモードの苦手コースの強化に使うといいだろう。



さらにサイドブレーキが付いたぞ!

ゲームのジャンルはドライブゲームなので、操作に関して変わらないように思えるが、なんとこの「2」では、新しく「サイドブレーキ」が追加された。ということは…そうそれだけ厳しいカーブがあるというわけだ!



ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトプラスサイドブレーキ!

その使い方は、今後展開していくコース紹介で触れていきたい。

他の操作系に関しては、とくに変わりはないので、ほぼ同じ感覚といっていい。

ただ筐体の動くバージョンでは、やや違和感を感じるかもしれない。

演出もグッド!熱い走りができそうだ!

ビジュアル面で挙げると、なんと水たまりを通るとマシンが汚れるという演出があるのだ!これによりマシンの性能は変わらないのでご安心を。



水たまりを通過すると…なんとマシンが汚れるのだ!

その他には、ステージによってマシンに付く防具もあったり!(これも性能差はない)ブレーキを踏むとブレーキランプもついたり!

見た目ではそんなところだが、実際にプレイして感じる「進化」についてもこれからじっくり紹介していこうと思う。もちろんマシンについてもだ!





筐体のデザインにも注目!シビエのライトカバーがいいね!



ユガの手下、一挙紹介！

発売から1月以上が経ち、皆さんCPUもかなり行くようになっていることでしょう。今回は、遂に公開されたユガの手下の紹介です。

木偶（♂オス、♀メス）



彼、彼女（?）には特に名称はなく、その体のシルエットから♂と♀に区別する。

製造目的

巖陀羅と同じく、ユガによって彼らは創られた。

その製造目的は、巖陀羅がユガに刃向かう者たちを抹殺するために創られたのに対し、ユガが破壊神となるために必要な半陰、半陽「色」と「覇王丸」に対して行う術式の実験体として創られた。

しかし、実験体とはいえ、「色」と「覇王丸」をモデルとして創られた彼らの戦闘能力は、ユガによってオリジナルの能力に魔界の力が付加されており、巖陀羅のそれをはるかに凌駕している。そのため、並の剣人ではとても太刀打ちできるものではない。

製造方法

基本的には、巖陀羅と同じ方法で創られたが、体を構成する部品（人間の体）が厳選され、頭部はそれぞれ（♂は覇王丸、♀は色）の肉片からユガによって増殖、加工されたものがとりつけられている。

※覇王丸の肉片は先の「羅神将ミヅキ」との闘いの場で、ミヅキによって傷ついた覇王丸のものを、ユガが後に回収した(ミヅキと共に闘っていた「獣」も同じようにユガによって創られたものであり、覇王丸との闘いの後、ユガに肉片を届けたのは「獣」である)。

木偶（♂オス）の能力は、覇王丸の力に優るとも劣らないものなのだ。



こちらが♂。刀の形が異世界の雰囲気を醸し出す。



こちらが♀の木偶。色が原型だけあって、やはり色っぽい。

木偶登場

CPUキャラクター18人を抜いた時点で、サブボスキャラとの対戦になる。

自キャラが普通の山道を歩いていると、突如空から降ってくる二体の人形。それが、サブボス木偶（♂♀）である。木偶が異様な細工が刻まれた武器を手にすると、周囲は異空間へ変化する。

サブボスとの闘いは1ラウンド勝てば勝利で、すぐに次のラスボス・ユガとの闘いとなる。注意したい点は、この1ラウンドは、敵側からすれば普通の対戦だが、こちら側は、この対戦を含め、サブボス、ラスボス込みで3勝しなければならない点。こちらが3回勝たねばエンディングを見られないのに対し、あちらは2回勝てばよいのだ。

また、相手の木偶が♂か♀かは一定の割合におけるランダムで決定する。

巌陀羅登場!

「巌陀羅」とは、人間の体数千体より作られた木偶人形である。その特殊な製造法により生み出された肉体は、特異なまでの頑強さを誇る。

「巌陀羅」出現条件

巌陀羅はCPU戦を進めていく途中の3・4・5・8ステージでプレイヤーが条件を満たすと現れる。出現条件は以下に記述。

〈出現条件〉

・3ステージ目
1：3ステージ突入時間を2分40秒以内
2：プレイヤーが1本とっている状態での2本目
3：タイマー55秒以降にプレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時

・4ステージ目
1：4ステージ突入時間を3分10秒以内
2：プレイヤーが1本とっている状態での2本目
3：タイマー30秒以降にプレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時

・5ステージ目
1：5ステージ突入時間を6分40秒以内
2：プレイヤーが1本とっている状態での2本目
3：タイマー55秒以降にプレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時

・8ステージ目
1：プレイヤーが1本とっている状態での2本目
2：タイマー57～55秒以内にプレイヤーとCPUの動作が基本動作となった時

専用ゲームシステムが

巌陀羅戦は前の条件になった時にプレイヤーが強制的に巌陀羅ステージへと引き込まれる。その時、ライフと怒り状態はそのまま引き継ぐこととなるようだ。

巌陀羅との対戦が終了すると自キャラはそのまま次のCPU戦へと戻り、一回「巌陀羅」をクリアすると以降のステージでは出現しない。



NEOGEO DJStationLive'98



去る1月17、18日の2日間、都内新宿ルミネホールにて「NEO・GEO DJステーションライブ'98 BOF危機一髪—京vs庵バンド対決、その時ナコルルは!?」が上演された。

出演者は…
・野中政宏（草薙京）
・安井邦彦（八神庵）
・コング桑田（ギースほか）
・生駒晴美（ナコルルほか）
・神谷けいこ（リムルル）
・麻績村まゆ子（一条あかり）
・曽木亜古弥（不知火舞）
・小島朋子（ユキ）
・石井康嗣（山崎竜二）
・モンスター前塚（チョイ）

といった、そうそうたる顔ぶれで、彼らがドラマCDさながらにステージ上でドラマを演じ、随所に彼らの歌が新世界雑技団SUPER BANDの演奏をバックに挿入されるといった内容。

来場者の多くは女性ファンで、気弱な後輩・京と庵子先輩との恋愛を描いた（?）草薙家の一族（わかる人には分かる）や、京&庵の業火、いや豪華デュエット曲「夕陽と月」が流れた時には、場内にアツく黄色い声援が乱れ飛んだ。

純粋にネオジオゲームやそのキャラクターたちが好きならば、存分に楽しめる内容だったので、もし、また機会があれば足を向けてみるといいだろう。

なお、今回のこのライブの内容は「NEO・GEO DJ Staion Live '98 SNK新世界楽曲雑技団」のタイトルで、3月18日にポニーキャニオンから発売されるので、会場の雰囲気を味わってきた人も、行けずに悔しい思いをした人も要チェックだ!!



熱い声援が飛び交ったライバルデュエット。



当日は高津さん、梅本さんも裏方として活躍。



とにかく外の雨も蒸発するほど熱気に満ちた2日間でした。

お詫び：11/15号ゲーメストの「月華の剣士アフレコリポート」記事において、麻績村まゆ子さんの名字の「麻績村」の字が「麻積村」となっておりました。麻績村まゆ子さん及び、関係者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

プレイ前から熱くなれる!!

RACING JAM

**ここまで細かいと、選ぶのがメインになって、
プレイすることを忘れてしまいそう！
うーむ、どれがいいかのお！**

担当：ずるずる

どのコースを選ぶ？

まずはこの4つのコースからチェックしよう。「サーキットコース」では、「最速アタック」と「高速ドリフト」の2タイプ。「ワイディングコース」では「ヒルクライム」と「ダウンヒル」という2タイプが存在。「サーキットコース」は、周回する形でレースを展開。「ワイディングコース」では、スタートからゴールまでを1本道のコースを走ることになる。

それからが、初級、中級、上級、最上級となっていて、レベル別にもプレイを楽しむことができる。













選べるマシンは18車種!!

このゲームの目玉の1つがこの選べるマシンの多さ。

ズラリとそれらを並べて見ましたが、いかがでしょうか？これだけの中から選べるのだから、きっと君の好みのマシンもあるはず！

とにかくどれもこれも走りを追求するにはもってこいのマシンばかり！レースに有利なマシンを選ぼうものなら18回は最低プレイをしないとね！

軽いのがいいか、ハイパワーなのがいいかは君次第。


NSX-S


シビック　SIR-II（EG6）


インテグラTYPE-R


ランサーGSRエボリューションIV


FTO GPV versionR


ユーノスロードスター


アンフィニRX-7　TypeRS


サバンナRX-7　GT-X





ジムカーナにチャレンジしてもいい！

選べるマシン多さにも目玉であるが、この「ジムカーナコース」ができるというのも目玉！よ～く考えると、レースゲームで「ジムカーナコース」が採用されるのって初めてなんですよね！





その、「ジムカーナコース」だが、同じコース上で、いくつかルートが決められることで、初級、中級、上級とレベルが設定される。なお練習用にフリーコースなるものも用意されている。

このコースは、通常スピード制で、指定されているルートを通らないと失格の扱いになる。矢印を追えばいいのだが…曲がれなかったり…。









さらにマニアックに走らせたい！

マシンを選んでコースを選べば、はいスタート！OKなのだが、さらに目玉が1つ！

それは、マシンの性能をいろんな部品を調整することでさらに自分の走りに合った形でレースをすることができるのだ！それらを設定する画面が右にある画面！すごいっしょ！かな～りいじれるってわけだ！でもこれ一歩間違うと全然ダメにも！最初はノーマルのままでやるのがいいのでしょう！

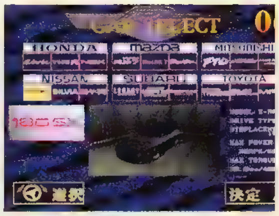





レガシーツーリングワゴン GT-B


スカイライン GT-R（R32）


シルビア（S13）


180SX TYPEII


ミラージュ　CYBORG-ZR


MR2


セリカGT-FOUR WRC

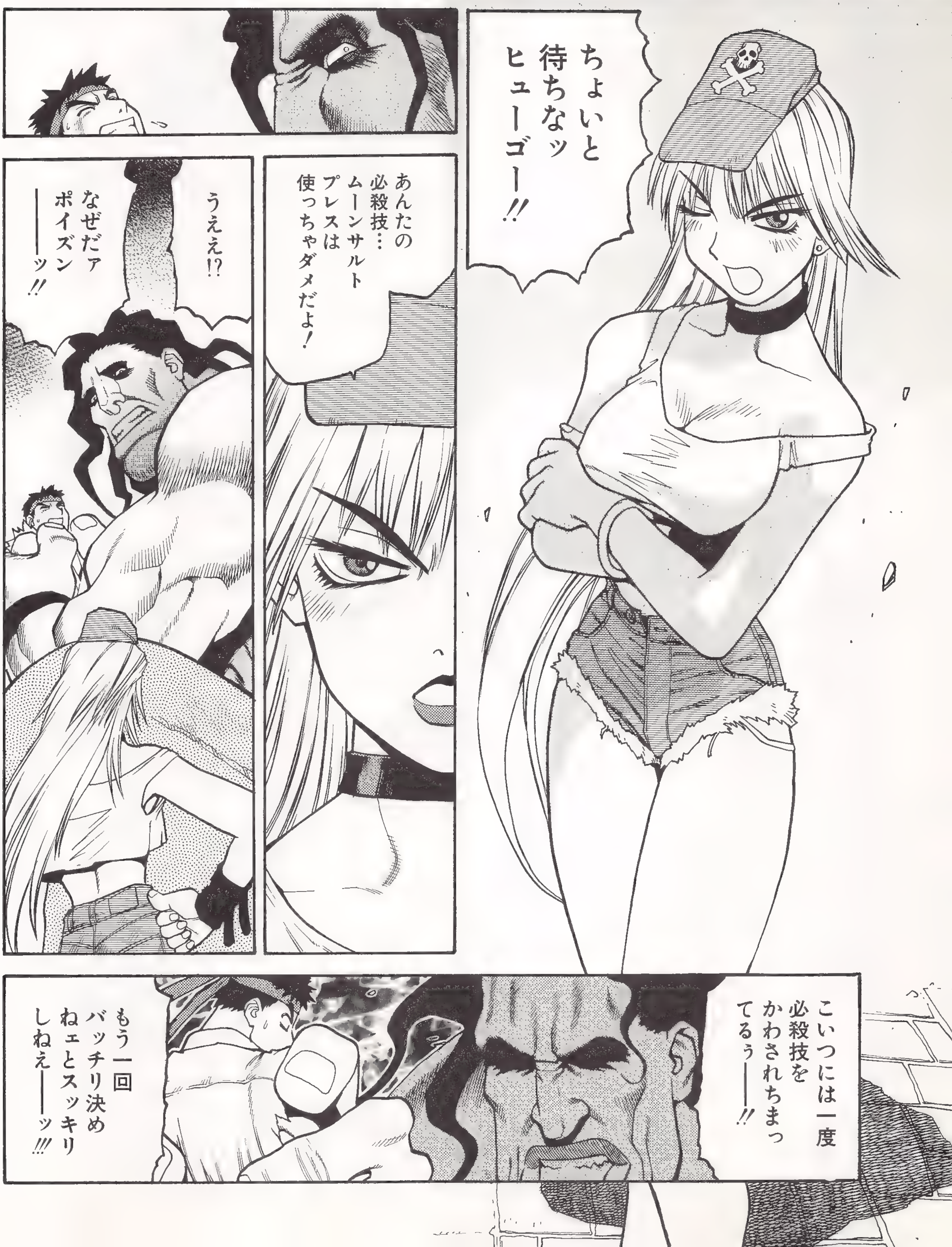

トレノGT-APEX（AE86）


インプレッサWRX WAGON


インプレッサWRX COUPE

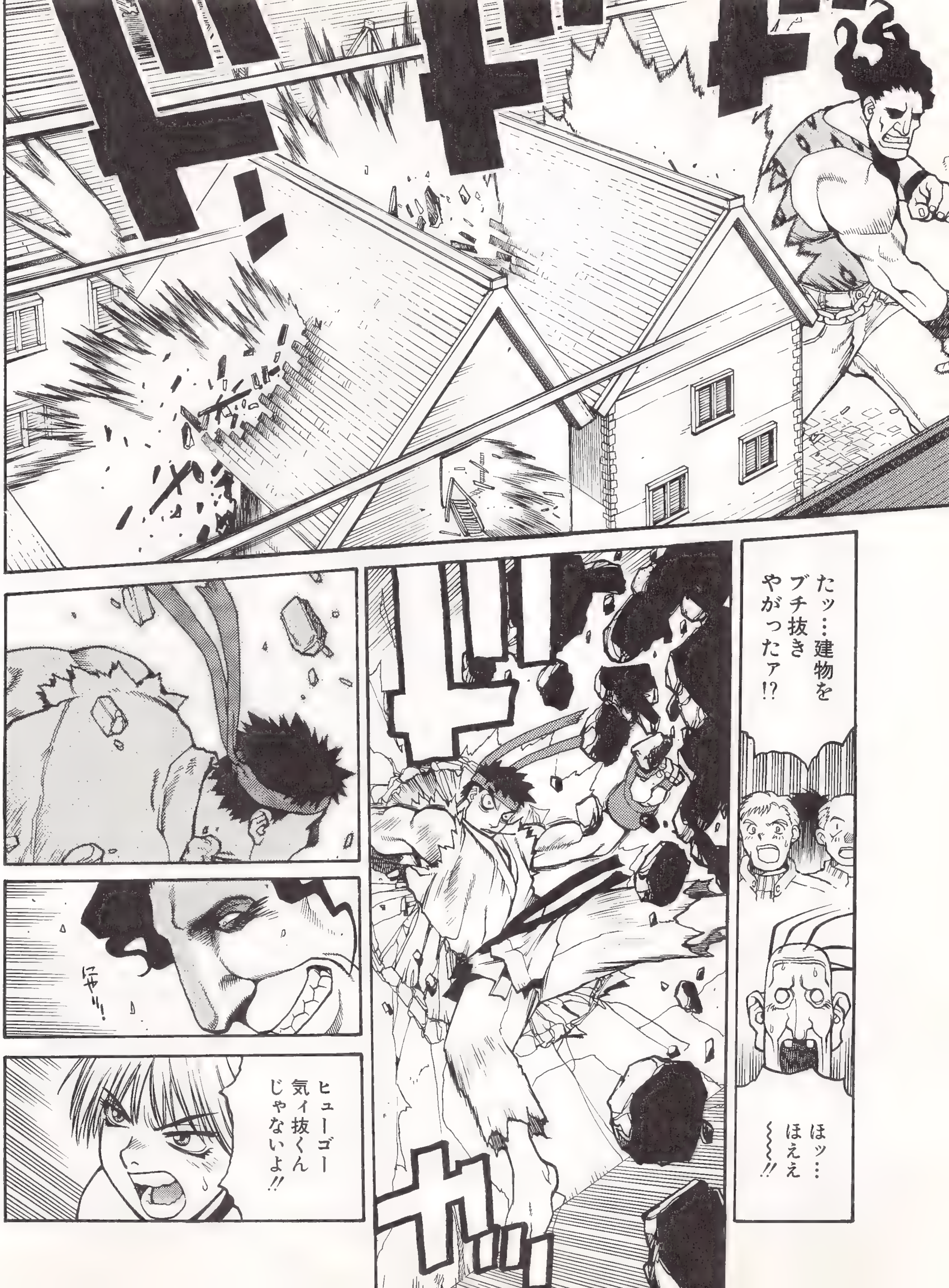

©CAPCOM Co., Ltd.
SULEPUTER
セルピュータ誕生
今、ゲーム音楽が変わる!!
'98年1月29日同時発売!
セルピュータレーベル第一弾
「私立ジャスティス学園」サウンドトラック
「バイオハザード 2」サウンドトラック
私立ジャスティス学園
リージョン オブ ヒーローズ
オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA-1002
初回特典 オリジナル学生証
(学籍番号入り)封入
バイオハザード 2
オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA-1001
初回特典 シリアルナンバー入り
認証プレート封入
特製ジャケット仕様
ロックマンDASH
オリジナル・サウンドトラック
¥2,100(税込) CPCA-1003
'98年2月21日発売予定
NOW PRINTING
CAPCOM
発売元:株式会社 カプコン セルピュータレーベル TEL.03-3340-0740 e-mail:suleputer@capcom.co.jp
販売元:株式会社SME・インターメディア
SME Intermedia


すべてがケタ違い!!
超・巨人ヒューゴー!!
●「ストリートファイターZERO」全2巻
●「さくらがんばる!」全2巻、
全国の本屋さんで好評発売中!!
ブッシャアア〜〜〜〜〜ッ!!!
つかまえたゾ〜〜〜〜〜ッ!!!
STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997
RYU-FINAL
—闘いの先に—
第7話
みし
みし
みし
みし
今度こそとどめだァ〜〜〜〜ッ!!!
中平正彦
中平正彦先生HP⇒http://www.bekkome.or.jp/ n-masahiko/



ちょいと待ちなッヒューゴー!!
あんたの必殺技…ムーンサルトプレスは使っちゃダメだよ!
うええ!?なぜだァポイズン――――ッ!!
こいつには一度必殺技をかわされちまってるぅ――――!!
もう一回バッチリ決めねエとスッキリしねえ――――ッ!!!


…あたしの言うことがきけないっていうのかい…？
…ヒューゴー!! マネージャーのあたしがダメだと言ったらダメなんだよ！
ムーンサルトプレスは禁止だいいね!?
ううう!!
わかったようブエエ〜〜〜!!!
うおお!!



たッ…建物を
ブチ抜き
やがったァ!?
ほッ…
ほええ
〜〜〜!!
ヒューゴー
気ィ抜くん
じゃないよ!!


!?
あの眼…
この状況でなお闘志を失わない！
ありゃー起死回生の一撃を狙っている眼だよ！
特にムーンサルトプレスは見切られてる
絶好の反撃ポイントだ…危険だね！
え!?



ひょひょ
ひょひょ!!
…笑ってる場合でもないだろじいさん?
万策尽きた今こそ タオルの投げ時じゃないのかい?
ひょひょひょ!今笑わずしていつ笑うんじゃ!
…お主がわしと同じ間違いをしたからじゃよ
!?
この闘いの前にわしはリュウを疲れさせ必殺技を封じたつもりじゃった…
じゃがわしの策は通じなんだ



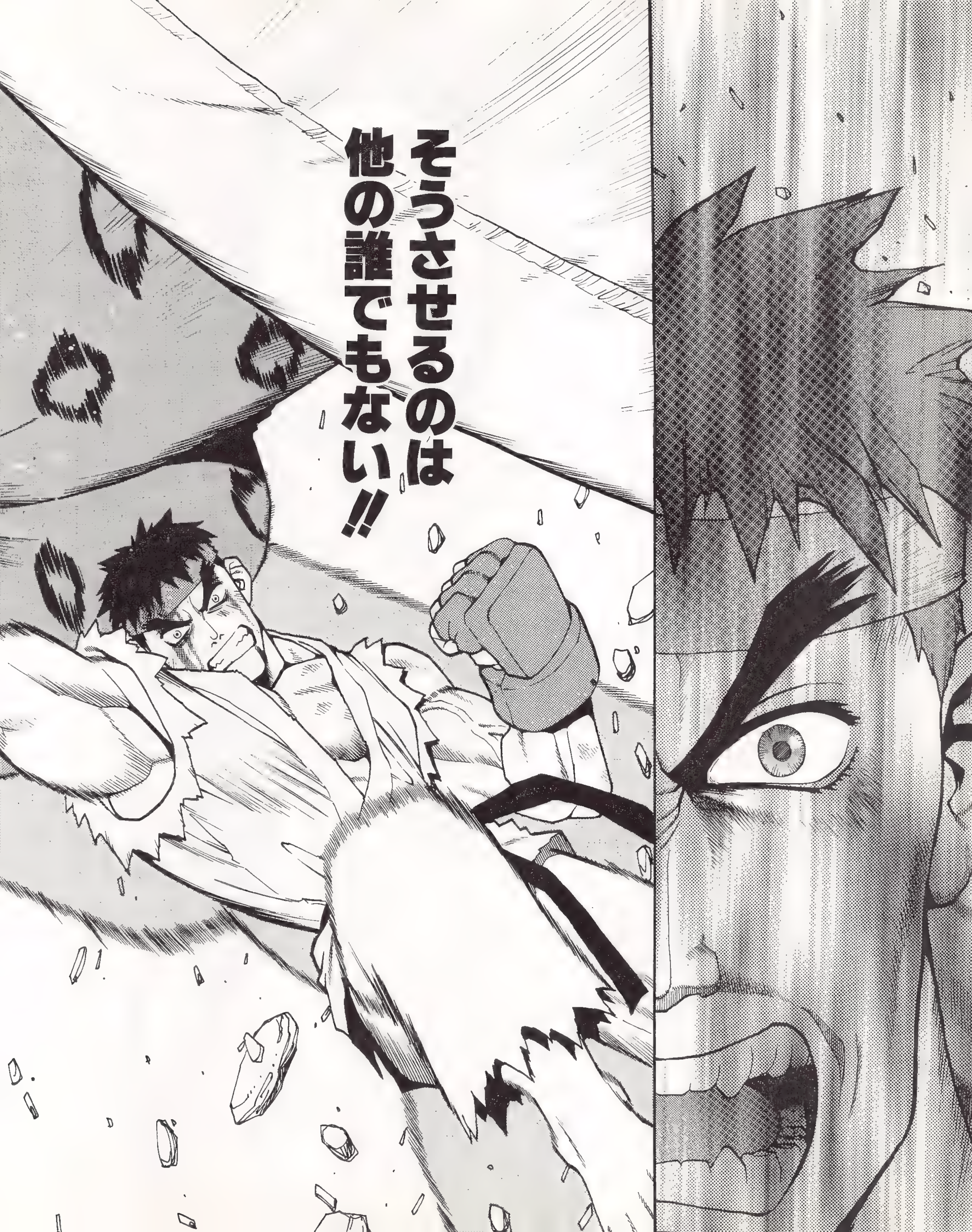
なんとリュウは逆に必殺技の一撃に勝敗を託しよった!
すさまじいまでのこだわりよ!
ゴゴ!
ヒューゴーという男が格闘家ならば…
そのこだわりに応じぬ道理はあるまい…!
くだらないねェ!!
あたしの命令は絶対!!ヒューゴーは動かないよ!!

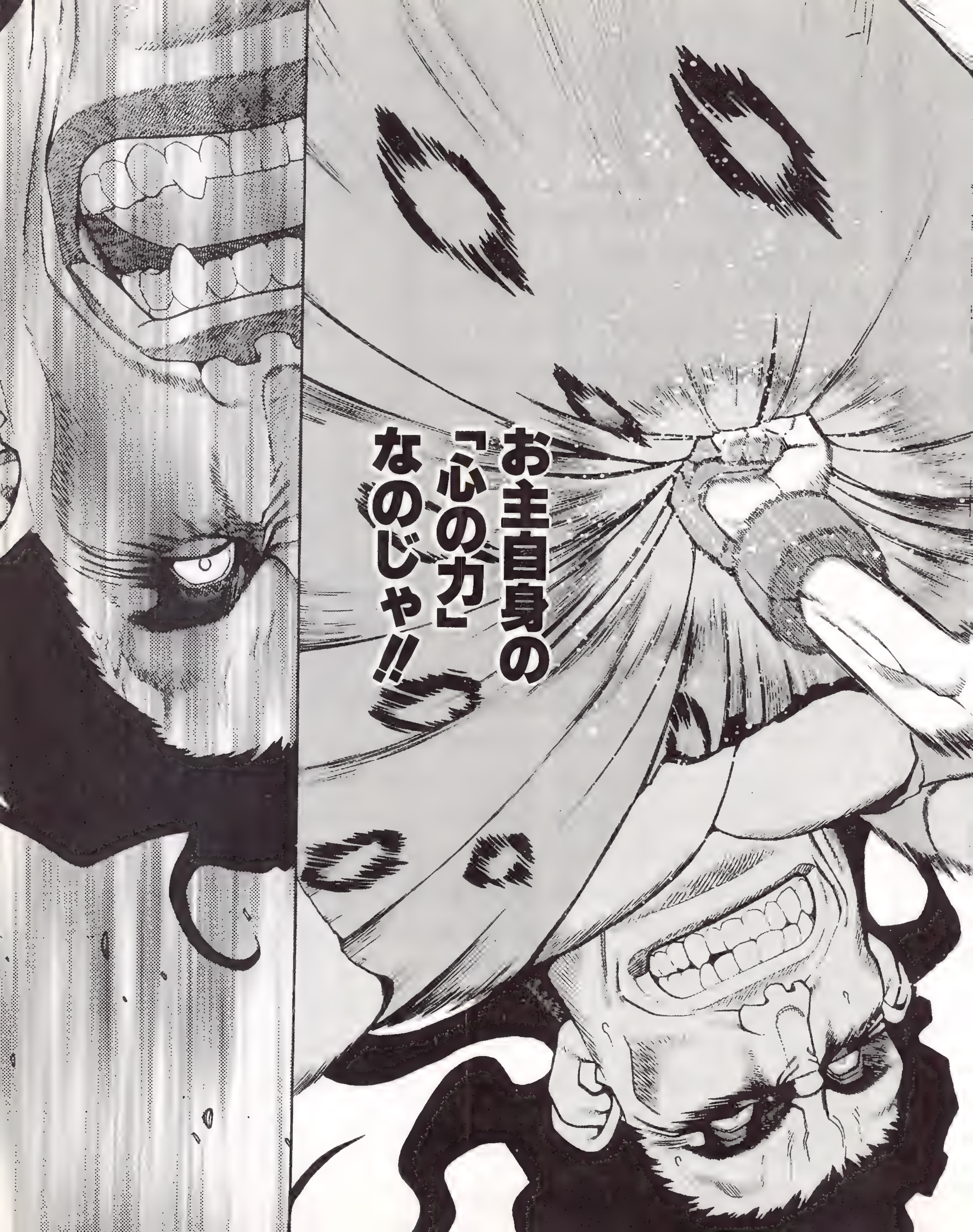

!?
えっえっえっ……
ダメなんだよ…ポイズン…………
なッ…なんだよ泣いたりして…??
何がダメだって!?
えっえっ…だって…………
だってこいつ…
!


!?
な…
何てことだい…あれだけ攻めてまだ立ち上がろうっていうのかい…?
ポイズン………
こいつはムーンサルトプレス以外じゃ絶対に倒れないよ
バッ…バカ言うんじゃないよ!!
手元にある勝ちを捨ててバクチに出るつもりかい!?
それでもボクは信じてるママが産んでくれたこの鉄壁の身体を!
だからポイズン
キミにも信じてほしい…ボクの強さってヤツを!


うひょひょ！
わかるかのう
リュウよ…！
ちッ
勝手に
しなッ!!
お主が
ことごとく
強者共と
巡り会える
その訳が！
ただし
負けたら
承知しない
よッ!!


それは運命ではない…お主の前では誰しもが全力をつくし誰しもが「強者」へと変身するからじゃ！
よいかリュウよ…


そうさせるのは
他の誰でもない!!


お主自身の「心の力」なのじゃ!!


ひ…
ヒューゴーの
巨体が…
浮いたァ!!?
ズ!!
ズ!!ズ!!ズ!!
やれやれ
ダブルKOだなんて
シマらないねェ…



ストリートファイターZERO①～②巻（完）好評発売中!!



相手を「強者」へと変身させる――
それが俺の「心の力」だって…？
いぶかる気持ちはよ〜くわかる
今の今まで…今でさえ気付かぬお主の鈍さは筋金入りじゃでの
鈍い…
いずれにせよその「力」をいかに生かし「真の格闘家」へと向かうべきか…
それは闘いの中で見い出す他あるまい？
闘いの中に答えはある…か
「心の力」を得るため更なる闘いへ!!
よし 次はどこに行けばいいんだ？
行く先はまず リュウ自身の「心」に問え！
じゃあ南だ！
うひょひょそれが「心の力」の第一段階として見ていいのかのう！
第7話／終わり

1周目の安全地帯について

今回はスゴイ!
オリジナルビデオのプレゼント有り!
要注目!

STRIKERS 1945 II

2周目攻略も順調に進み、今回は海ステージを完全攻略。また、1周目に不安のある人向けに「安全地帯」を中心に復習するコーナーも設けてみました。

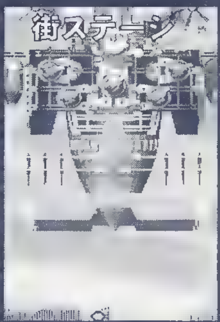
担当：ストライカーズチーム



海ステージボス・ウォーロイド形態の回転白弾の1回目は、画面左下隅が安全地帯となっている。直後の2回目には通用しないので注意。



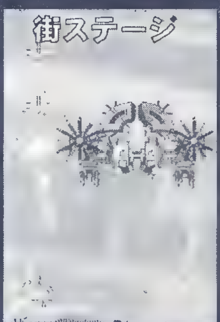
空ステージボスのクロスする白弾は、怖がらず真正面で避けると楽だ。クロス弾の正面のすき間にザコの弾がこないように誘導するのがポイント。



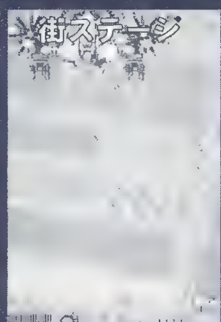
街ステージボスのこの攻撃は、画面下で弾避けしようとせずに、外周を大きく動きつつ撃ち込むほうが良い。まず、右からくるザコ編隊を撃つこと。



3～4面における鉱山ステージ道中最後のフライング・ウィング編隊は、右のほうに弾をひきつけてから写真の位置まで一気に移動して避けると楽だ。



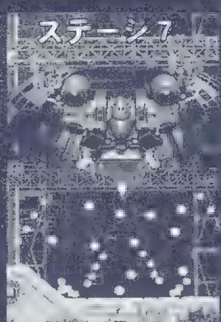
街ステージボス・ウォーロイド形態の突進＋バラまき弾は、基本的には真正面で避ける。ただ、ザコ編隊の出方によっては、写真のような位置で避けると良いだろう。



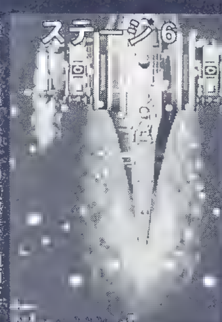
街ステージボス・ウォーロイド形態の全方向白弾に対しては、画面左下、右下が安全地帯となっている。無理に使う必要はないが、覚えておけば必ず役に立つだろう。



ステージ7中ボス（旧アメリカボス）のこの攻撃は、撃たれた瞬間に自機1機分横に動くようにすれば避けることができる。



ステージ7中ボス（旧アメリカボス）は、真正面で待ち構えて炸裂弾を撃たせ、白弾を撃たれたら少し横に動いて避ける。



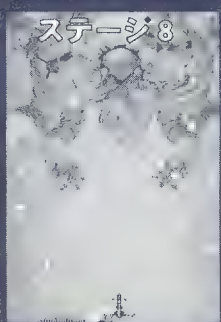
ステージ6ボスのこの攻撃は、画面左下が安全地帯となる。ただし、この攻撃が始まる前から自機をセットしておくこと。



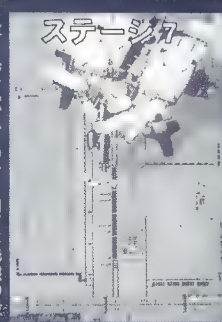
ステージ6、ダムから浮上してくる空中機雷の弾はすべて偶数弾なので、自機を動かさなければ大丈夫だ。画面下中央でショットを撃ってすべて破壊しよう。



ステージ8ボス・4次形態の本体突進＋赤弾（大）はここが安全地帯。判定の大きな機体は、ややシビアな合わせが要求される。



ステージ8ボス・3次形態の白弾バラまきに対しては、ここが安全地帯となる。ボムストック表示より少し右にあわせよう。



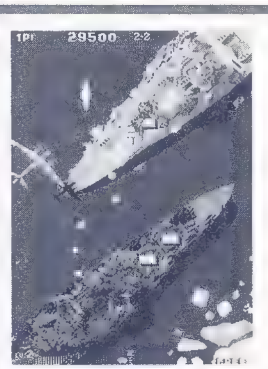
ステージ7ボス・ウォーロイド形態の最初の攻撃は、写真のようにボス本体に重なってしまえば安全地帯となる。



ステージ7ボスのこの攻撃は、砲身の真正面の他にもいくつか安全地帯がある。覚えておけば、真正面がやばそうなときに助かるぞ。

2周目攻略

海ステージ



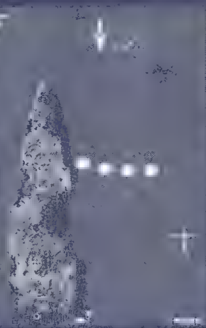
ユンカースと戦艦の複合攻撃がきびしい海ステージ。しっかりパターンを作らないと生き残るのは難しい。

担当：KMT

撃ち返してくる敵機について

海ステージに登場する敵で撃ち返してくるのは、ザコ戦闘機と爆撃機ユンカースの2種。

ユンカースの撃ち返し弾は、鉱山ステージに登場していたフライング・ウイングと同じく、自機を狙ってくる赤弾（大）の4WAY。ユンカースを破壊したときに自機を動かさなければ弾に当たることはないが（自機を狙う偶数弾のため）、余裕があるときはできるだけ弾の外側を避けるようにしよう。

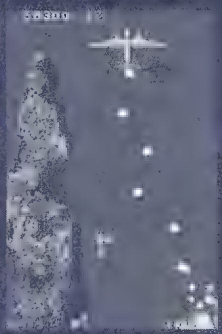


撃ち返しの4WAYは、弾の外側を避けるようにしよう。

なお、2周目に登場するユンカースは、1周目のときとは攻撃パターンが全く違うものとなっている。下の写真を参考に、しっかりと対処できるようにしておこう。



この赤弾は自機を狙ってくる。画面のスペースが広いほうに動いて避けよう。



続いて自機を狙って白弾を連射してくる。一定方向に動いて、弾の外側を避けるようにすればOK。

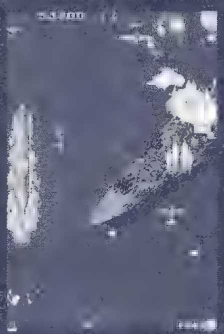


最後に扇状に赤弾をバラまく。これは自機を狙わない。この攻撃がくる前に破壊できるようにしよう。

ステージ開幕～2隻目の戦艦

まずはステージ開始後、最初に問題となる、画面右上にユンカースが出現する場所から2隻目の戦艦が配置されている場所までの間について説明していこう。

ステージ開始直後、画面左側に出現する潜水艦×2を破壊したら、すぐ画面右に移動し、画面右上から出現するユンカースを待ち構える。ここまでは全機体共通だ。

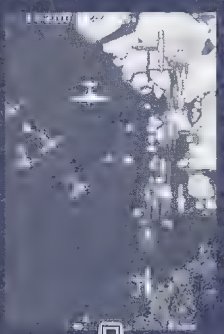


疾風とライトニングは、ザコ戦闘機を撃ってから潜水艦を撃ちにいったほうが安全。

●疾風以外の機体の場合

このあと、疾風以外の機体は、1機目のユンカースを溜め撃ちを使わずに破壊する。ショットパワーが弱いパンケーキは、ワイドショットが全弾当たる位置まで接近して撃ち込むようにすること。

ユンカースの攻撃は、最初の赤弾を正面より少し右にずれた位置に誘導し、そこから少しずつ左に動いてユンカースを撃ち込みながら避けるようにしよう。ユンカースを破壊したら、撃ち返しの4WAYをそのまま一気に左に動いて、画面左側で弾の外側を避けるようにする。ユンカースの撃ち返し弾を避けたあとは、すぐに画面右側に切り返して、2機目のユンカースを撃ち込みにいこう。

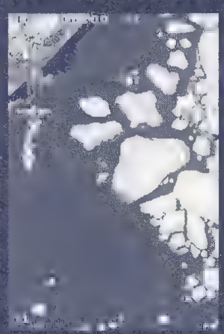


ユンカースの弾は、画面右側から左に移動して避けていき、

2機目のユンカースに対して、パンケーキ、フォッケウルフ、震電は、1機目同様、ショットのみで破壊。ライトニングとモスキートは、溜め撃ちを使って破壊する。

2機目のユンカースを破壊したら（ライトニングとモスキートは溜め撃ちを発射したら）、画面左側に移動してユンカースの撃ち返しを避けよう。

2機目のユンカースの撃ち返しを避け、画面左側まで移動すると、ちょうど画面左上から2隻目の戦艦が登場してくる。ここは、そのまま画面前のほうに移動して、艦橋部分を撃ち込んで速攻で破壊してしまおう。

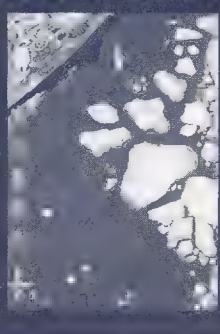


これが理想的な形。主砲が画面内に入る前に艦橋を破壊する。



ユンカースの撃ち返しを弾の外側で避けたら、画面右側に切り返す。

ユンカース2機の処理にもたつき、戦艦を撃ち込みにいくのが遅れてしまった場合は、戦艦の主砲が撃ってくる弾が怖いので、画面左下スミで戦艦を撃ち込むようにしよう。

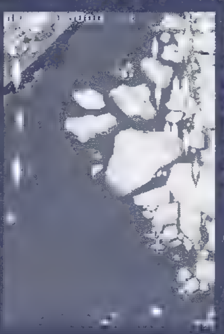


画面左下スミは、主砲の初弾に対して安地となる。

●疾風の場合

疾風の場合は溜め撃ちを設置して、1機目のユンカースを速攻で破壊する。ユンカースの撃ち返しは左に移動して避け、そのまま画面左端まで移動して溜め撃ちを設置しよう。ここで溜め撃ちを設置するのは、このあとに出現する2隻目の戦艦に備えるためだ。ここでゲージが溜まっていない場合は、2機目のユンカースを破壊してから溜め撃ちを設置するようにしよう。

あとは、ユンカースを破壊するたびに、撃ち返しを左に移動して避けるだけでいい。疾風の場合、ユンカースが3機出現することもあるが（この場所は、速攻でユンカースを破壊していくと最大3機まで出現するため）、それほど問題にはならないだろう。



疾風は、溜め撃ちをうまく使うことによって楽ができる。

3隻目の戦艦

2隻目の戦艦を破壊すると、画面右側からユンカースが3機出現する。画面の左右から出現するタイプのユンカースは、破壊しても撃ち返してこないので、接近して撃ち込み、速攻で破壊していこう。

ただし、2機目のユンカースを破壊したあと、ザコ戦闘機が出現するので、3機目のユンカースを撃ちにいくのは、ザコ戦闘機編隊を2セット撃ってからにしよう。


3機目のユンカースを撃ちにいくのは、ザコ戦闘機を処理してからにしよう。

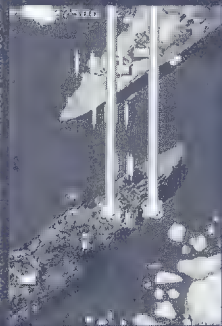
さて、このあとは3隻目の戦艦を処理するわけだが、ここは溜め撃ちを使う機体と使わない機体に分けて説明していこう。溜め撃ちを使うのは、ライトニング、パンケーキ、疾風の3機体。溜め撃ちを使わないのは、フォッケウルフ、震電、モスキートの3機体だ。

●溜め撃ち使用型

ライトニングの場合は、画面右から出現するユンカース3機を撃ったあと、画面中央（ボム表示のチョイ右のあたり）で溜め撃ちを発射する。レベル2の溜め撃ちならこれで戦艦を撃沈できる。レベル1の場合は艦橋が残ってしまうことがあるので、溜め撃ちを使ったあと、ショットを撃ち込んで艦橋を破壊しよう。


ライトニングは、3機目のユンカースを破壊したあと、この位置で溜め撃ちを発射する。

パンケーキの場合は、3機目のユンカースを撃つときに溜め撃ちを使う。この場所ではレベル2の溜め撃ちが必要となるが、ここまで溜め撃ちを使っていなければ、問題なくレベル2の溜め撃ちが使えるはずだ。溜め撃ちを使って3機目のユンカースを破壊したら、そのまま戦艦の主砲と艦橋を破壊しよう。


主砲に弾を撃たれるとやっかいなので、主砲をしっかりと破壊してから艦橋を撃ち込もう。

疾風の場合は、2機目のユンカースを破壊したあとに画面中央に溜め撃ちを設置すればいい。溜め撃ちを設置したあとは、3機目のユンカースを撃ち、ザコの処理に専念する。戦艦は設置した溜め撃ちに任せてしまおう。

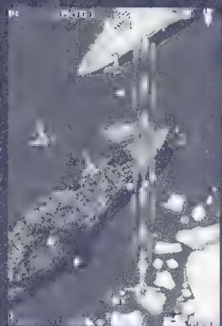

疾風は、溜め撃ちを設置したらザコの処理に専念する。

●ショット重視型

ここで溜め撃ちを使わないフォッケウルフ、震電、モスキートの3機体は、3機目のユンカースを撃ったあと、画面中央に移動して戦艦の主砲を最優先で破壊する。この3機体はサブショットが強いので、離れた間合いからでも問題なく主砲を破壊できるはず。

ザコ戦闘機と主砲が撃ってくる弾は、ちょっとずつ左に動いて避けていき、画面左側で態勢を立て直してから艦橋を破壊しにいこう。

万が一、画面左側まで移動したときに主砲を破壊できていない場合は、主砲が弾を撃ってくるタイミングと方向に注意して、艦橋を破壊しにいこう。


このラインで戦艦の主砲を撃ち込みながら、敵の弾を少しずつ左に動いて避けていく。


画面左側まで移動して敵の弾を避け


態勢を立て直したら、艦橋を撃ち込みにいこう。

3隻目の戦艦撃沈後

3隻目の戦艦を撃沈したあとは、画面左側からユンカースが3機（撃ち返さないタイプ）出現するので、まずはこいつらを速攻で破壊していこう。

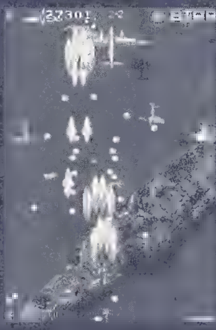
画面左側から出現するユンカース3機を破壊したあとは、画面中央にユンカースが出現しているはず。このユンカースに対しては、ライトニング、疾風、モスキートは溜め撃ちを使って迎撃。パンケーキ、フォッケウルフ、震電は、ショットのみで迎撃する。ユンカースの撃ってくる弾と、破壊した際の撃ち返し弾は、画面右側に移動して避けるようにしよう。

ショット重視型の3機体は、ユンカースの破壊が遅れると、画面右側でつらい避けを要求されてしまう。特にパンケーキはショットパワーが弱いので、ユンカースの出現と同時に接近して撃ち込める態勢を整えておくことが重要だ。

また震電は、耐久力のある敵を破壊するのに時間がかかる機体なので、ユンカースが最初に撃ってくる赤弾を正面より少し左にずれた位置に誘導し、そこから少しずつ右に動いてユンカースの弾を避けていくようにしよう。

フォッケウルフはショットパワーが強いので、それほど苦戦はしないと思うが、念のため震電と同じ戦法をとったほうがいいぞ。

さて、画面右側でユンカースの撃ち返し弾を避けると、新たに画面左上からユンカースが出現してきているので、このユンカースが


ユンカースが撃ってくる弾を、正面より少し左にずれた位置に誘導し、


右に移動しながらユンカースを撃ち込み、弾を避けていく。


画面右側で撃ち返しを避けたら、新たに出現してきたユンカースの弾を左に避けていく。


画面左端近くまできたら、弾をよく見て白弾の間を避けよう。

撃ってくる弾を左に動いて避けていく。画面左端近くまでいくと、ユンカースが連射してくる白弾に追いつめられてしまうが、弾をよく見て弾の間を避ければOK。そんなに難しい避けではないので、弾のスピードにビビってボムを使ったりしないこと。白弾を避けたら、そのままユンカースを撃ち込んで破壊してしまおう。

4隻目の戦艦とユンカースの複合攻撃地帯

海ステージ最大の難所となる4隻目の戦艦が出現する場所は、使う機体によってやり方が変わってくるので、各機体ごとに説明していこう。



ほぼ同時に画面の右上と左上からユンカースが出現。続いて、すぐに画面左上から戦艦が出現する。

●ライトニング

まずは戦艦の正面で溜め撃ちを発射して、画面左上から出現するユンカースと戦艦の主砲を破壊する。溜め撃ちを使ったあとは戦艦の艦橋が残ってしまうが、艦橋を撃ち込むのは後回し！画面右上にいるユンカースが撃ってくる弾を、画面右側に避けていこう。

画面右上にいるユンカースはショットだけで撃ち込み、破壊したらすぐに左に切り返す。戦艦の正面まで移動したら、溜め撃ちを発射して戦艦の艦橋を破壊しよう。

戦艦撃沈後は、新たに画面右上からユンカースが出現してきているはずなので、画面右側に移動して迎撃する。



戦艦の主砲と画面左上にいるユンカースを溜め撃ちで破壊し



画面右上にいるユンカースを撃ちにいく。ユンカースを破壊したら左に切り返し、



戦艦の正面まできたら、溜め撃ちを発射しよう。

●フライングパンケーキ

画面右上から出現するユンカースを正面で待ちかまえ、出現と同時に接近して撃ち込む。ある程度撃ち込んだら溜め撃ちを使って、このユンカースを破壊する。

画面右上のユンカースを破壊したらすぐに画面左側に移動し、画面左上にいるユンカースと戦艦の主砲を破壊しよう。あとは、戦艦の艦橋を破壊し、画面右上に出現してきているユンカースを撃ちにいけばOK。戦艦の艦橋を撃ち込むときは、ワイドショットが全弾当たる位置まで接近して撃ち込むようにしよう。



画面右上のユンカースを[illegible]溜め撃ちで破壊し、



戦艦の正面まで移動して、主砲と画面左上にいるユンカースを破壊する。

●フォッケウルフ

まず画面右上のユンカースを速攻で破壊。すぐに戦艦の正面まで移動してプラズママインを発射する。ここではレベル2が必須となるが、ここまで溜め撃ちを使わずにきていれば、何の問題もないはずだ。

溜め撃ちを使ったあとは、プラズママインの中に入って戦艦と画面左上にいるユンカースを撃破する。戦艦とユンカースを破壊したあともしばらくプラズママインの中に入り、新たに画面右上から出現してきたユンカースの弾をやり過ごす。ユンカースの白弾連射モードが終わったら、プラズママインの中から出て、画面右上にいるユンカースを撃ちにいこう。



戦艦とユンカース破壊後も、しばらくプラズママインの中で敵弾をしのぎ、



画面右上にいるユンカースの白弾連射モードが終わったら、プラズママインの中から出る。

●疾風

疾風の場合、ここはそんなに難しくない。戦艦の正面に溜め撃ちを設置し、自分は画面右上のユンカースを撃ちにいけばいい。ユンカースを破壊した際の撃ち返し弾は、画面左側に移動して避けるようにしよう。



疾風は、戦艦の正面に溜め撃ちを設置して、画面右上のユンカースを撃ちにいけばいい。

●震電、モスキート

震電とモスキートは、画面左上にいるユンカースと戦艦を溜め撃ちで一気に撃破する。震電の場合、ここではレベル2の溜め撃ちが必須となるが、フォッケウルフ同様、ここまで溜め撃ちを使っていなければ、問題なくゲージが溜まっているはずだ。また、モスキートの場合は、溜め撃ちの弾速が遅いことを考慮して、早めに溜め撃ちを発射しておこう。

溜め撃ちを発射したあとは、画面右上にいるユンカースの弾を右へと避けていく。画面右端近くまできたあたりで、先ほど発射した溜め撃ちが画面左上のユンカースを破壊し、撃ち返し弾が飛んでくるが、この撃ち返し弾の存在を忘れていなければ、避けるのはそんなに難しくはないはずだ。



戦艦の正面で溜め撃ちを発射したら、ユンカースの弾を引きつけてから右に移動



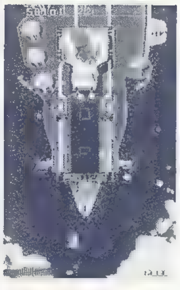
画面右上にいるユンカースを撃ちにいく。

4隻目の戦艦が登場する場面を抜けたあとは、溜め撃ちを使わずにユンカースを撃破していけばいい。ただし、モスキートに関しては、ボス到達時にレベル1の溜め撃ちが1回使えればいいので、1回ぐらい溜め撃ちを使っても構わないぞ。

2周目 VSボス攻略
海ステージボス 超ド級空母 グラフツェペリン

ボス戦でもっとも怖いのは、ザコ戦闘機の弾と撃ち返し。常にザコ戦闘機の弾の誘導を意識して戦うように。

担当：KMT



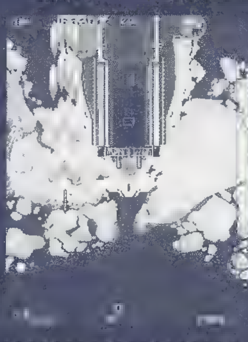
グラフツェペリン 1次形態

グラフツェペリンの1次形態は1周目同様、主砲と甲板上に設置されている砲台からの砲撃がメインとなる。弾の撃ち方自体は基本的に1周目と同じだが、2周目ということもあって弾の量とスピードはハンパじゃないので、十分に注意しよう。

主砲を破壊するまでの流れ

ボスが登場したら、まずは左側に設置されている砲台をショットで撃ち込む。このとき、パンケーキ、震電、モスキートは砲台の破壊にこだわる必要はないが、ライトニングとフォッケウルフは、一番手前の砲台だけでも破壊しておこう。疾風の場合は、ボス到達時にレベル1の溜め撃ちが2回使えるはずなので、ボスが登場したら、画面中央と左側に並んでいる砲台のラインに溜め撃ちを設置しておけばいい。

左側の砲台をある程度撃ち込んだら、主砲が出現する前に画面右側に移動し、今度は右側に並んでいる砲台をショットで撃ち込む。



まずは左側に並んでいる砲台を、ショットで撃ち込む。



続いて画面右側に移動して、右側に並んでいる砲台をショットで撃ち込み、主砲が出現したら

このあと、主砲が出現したら左に移動して主砲の弾を避け、フォッケウルフと疾風以外の機体は溜め撃ちを使って主砲を破壊する。

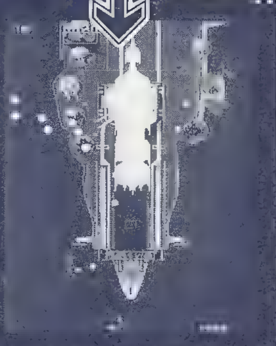
このとき、ライトニングは主砲の正面で溜め撃ちを発射するのではなく、主砲の正面より少し左にずれた位置で溜め撃ちを発射し、左側のミサイルが主砲に、右側のミサイルが左側に並んでいる砲台に当たるようにしよう。

またパンケーキも、主砲の正面にきたときに溜め撃ちを使うのではなく、主砲の出現と同時に溜め撃ちを使い、右側に並んでいる砲台をバスターレーザーであぶってから、左に移動して主砲を撃ち込みにいくといい。

フォッケウルフの場合は、主砲の弾を左に移動して避けたあと、そのまま左側に並んでいる砲台の正面まで移動して砲台を撃ち込む。



フォッケウルフは、主砲が正面まで戻ってきたら溜め撃ちを使って撃ち込む。



左に移動して主砲の初弾を避け、溜め撃ちを使って主砲を破壊する。

主砲が1回転して正面まで戻ってきそうになったら、主砲の正面で溜め撃ちを使い、プラズママインを盾にして主砲を撃ち込んで破壊しよう。

主砲破壊後からグラフツェペリン撃破までの流れ

主砲破壊後、モスキートと震電は、ボムをキメ撃ちする。震電は、ボムが強いので、これで艦橋と画面右上にいるユンカースを破壊できるのだ。モスキートは、ボムを使ったら弾が消えている間に艦橋を撃ち込んで破壊する。艦橋を破壊したあとは、画面右側に移動し、援護機を盾にしてユンカースを撃ち込もう。

震電とモスキート以外の機体は、主砲破壊後、自機を画面左端まで移動させ少しだけ前に出る。これは右側に並んでいる砲台の弾を誘導するためだ。



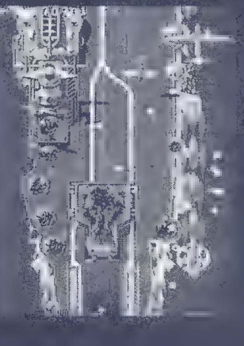
少しずつ後退しながら艦橋を撃ち込み、



艦橋を破壊したら、少しずつ右へ移動して敵弾を避けていき、画面右上にいるユンカースを撃ちにいく。

このあとライトニング、パンケーキ、疾風の3機体は、少しずつ後退して敵弾を避けながら艦橋を撃ち込む。このときライトニングは溜め撃ちも使うこと。艦橋を破壊したら、今度は少しずつ右に動いて敵弾を避けていき、画面右上にいるユンカースを撃ちにいこう。この3機体は、基本的にはノーボムでいけるが、ユンカースを撃ちにいくときに結構キツイ避けを要求されることもあるので、危ないときはボムを使ったほうがいい。

フォッケウルフは、左側に並んでいる砲台をすべて破壊してから、右側に並んでいる砲台の正面まで移動してボムを使う。ボムを使って右側に並んでいる砲台と画面右側のユンカースを一掃したあとは、敵弾に注意しつつ画面左側に移動して艦橋を破壊すればOK。少し危険度は増すが、ボムを使うところで溜め撃ちを使い、プラズママインの中に入りつつ砲台とユンカースを撃ち込むというパターンもある。腕に自信があるならチャレンジしてみよう。



フォッケウルフは溜め撃ちを使うことによってボムを節約することもできる。

1次形態撃破後は、ボスがウォーロイド形態に移行するまでの間、ザコ戦闘機が次々と出現してくるので、絶対に気を緩めないこと。左右に小刻みに動き、できるだけザコ戦闘機が画面上部にいるうちに処理するようにしよう。

グラフツェペリン ウォーロイド形態



両腕を破壊するまで

ボスがウォーロイド形態に移行したあとは、1周目と同じく甲板砲台を最優先で破壊する。甲板砲台が変形して白弾をバラまいてくる前に破壊するのが理想的な形だ。

甲板砲台を撃ち込むとき、ライトニングはレベル2の溜め撃ちが溜まりしだい発射。バンケーキ、フォッケウルフ、疾風はこまめにレベル1を使用し、震電、モスキートは、ショットのみで甲板砲台を破壊しよう。

万が一、甲板砲台に白弾をバラまかれてしまった場合は、甲板砲台の中心軸より少し横にずれた位置が安地となるので、ザコ戦闘機の弾を誘導してから自機を移動させよう。



正面からずれた位置で甲板砲台が攻撃してくるのを待ち、ザコの弾を誘導しておく。



甲板砲台が攻撃してきたら、正面に撃ってくる3WAYの間に入って避ける。



3WAY3連射を避けたあとは、少し横にずれて2WAYの間に入ろう。

甲板砲台を破壊したあと、フォッケウルフと疾風は、すぐに右腕砲台を破壊する。ほかの機体はすぐに右腕砲台を破壊せず、頭部を撃ち込んでボス本体へのダメージを稼いでおこう。

なお、右腕砲台が撃ってくる弾は、画面中央付近だと右腕砲台の位置が近く、非常に避けづらいので、画面端のほうで避けるようにする。また、右腕砲台の弾を避けるときは、右腕砲台に余計なダメージを与えないためにも、ショットを撃つのをやめておこう。

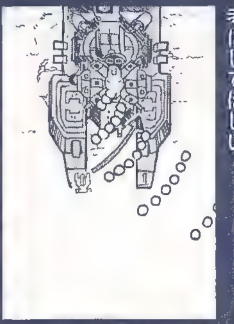


右腕砲台の赤弾(大)は画面端近くで避ける。赤弾(大)は加速しながら飛んでくるので注意しよう。

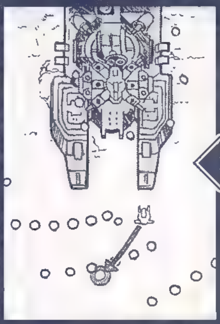
両腕破壊後からウォーロイド形態撃破までの流れ

両腕を破壊したあとは、頭部が赤弾をバラまいてくる。これに関しては、それほどキツイ攻撃ではないので、ザコ戦闘機の弾にも注意しつつ頭部を撃ち込もう。

このあと、ボスは頭部から弾速の遅い6連赤弾(大)を8連射し、その直後に同じく頭部から高速白弾をバラまいてくる。この攻撃は、一見キツく見えるのだが、実は簡単に避けることができる。避け方については図のほうで詳しく説明しているので、そちらのほうを参考にしてほしい。



まずは矢印のように動いて、早めに赤弾(大)を避け



続いて右側から迫ってくる高速白弾に追いつかれないようにして、ボムマークの上まで移動する。あとはそのまま動かなければいい。

どの機体の場合でも、この攻撃を避けきり、次の攻撃がくる前にはボスを撃破できるはず。頭部を撃ち込むときは、ライトニングはレベル2重視で、バンケーキと疾風はレベル1をこまめに使っていくようにする。フォッケウルフ、震電、モスキートの3機体は、溜め撃ちをうまく使うことによって6連赤弾(大)を避けることなくボスを撃破できるので、その方法を紹介しておこう。

フォッケウルフは、ボスの正面で6連赤弾(大)を引きつけてから溜め撃ちを使う。あとは、プラズママインに重なりつつボスを撃ち込み、高速白弾をやり過ごそう。高速白弾をやり過ごしたあと、少し撃ち込めばボスを撃破できるはずだ。

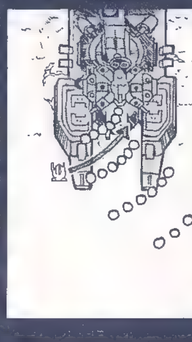
震電は、頭部が6連赤弾(大)を撃ち始めたら、左の写真のようにボスに接近してレベル2サムライソードをかすらせるような感じで当てよう。ここまでにしっかりと頭部を撃ち込んでいれば、これでボスを撃破することができる。ボスに接近するときザコ戦闘機に邪魔されることもあるが、これは頭部が赤弾をバラまいているときに出現するザコ戦闘機を逃し(1機だけでいい)、ザコ戦闘機が出現する周期をずらすことによって、ある程度防ぐことができる。



震電は、この位置でレベル2サムライソードを発射する。

モスキートの場合は、頭部が6連赤弾(大)を撃ち始めたら、正面でレベル2の溜め撃ちとレベル1の溜め撃ちを連続発射する。あとは、少しショットを撃ち込めば、6連赤弾(大)が迫ってくる前にボスを倒すことができるぞ。

なお、ライトニングとバンケーキは、頭部への撃ち込みが甘いと、ボス戦が長引いてしまうこともある。2回目の6連赤弾(大)は、図のように避け、左側から迫ってくる高速白弾に追いつかれないように右に移動していけば、簡単に避けることができるぞ。



矢印のように赤弾(大)を避け、そのまま右に移動していけばOK。

緊急プレゼント!!

1周目 完全攻略ビデオ プレゼントのお知らせ

昨年末より2周目攻略に突入したが、読者の反響やプレイヤーの動向を見る限り**「まだ1周クリアできない!」**という声が本当に多い。そこで、我がストライカーズチームは『1周目完全攻略ビデオ』を独自に制作!**全6機体・ノーミスノーボムでの1周クリアを完全収録**し、これを熱心なストライカーズ・プレイヤー10名の方にプレゼントしたい。

ただし、**下記のアンケートに必ず答えてもらう**ことが条件となります。

①ゲーメストから「ストライカーズ1945 II」ビデオが発売となった場合、あなたは購入したいと思いますか?

②①で「購入したい」と答えた方は、どんな内容のビデオを望みますか?

熱意順に上位10名でプレゼントしたい。

宛て先は、

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26

(株)新声社 ゲーメスト編集部

「ストライカーズ1945 II ビデオプレゼント」係まで。たくさんのご応募待っております!

(なお当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます)

リポート12

リポーター：レーシング Hydeっち

コナミ元気ロケ通信

最近雪が降ったりして寒いですなぁ。だがしかしっ、コナミのお店はどんな日も超元気なのだ!!
どんどん身近になる「こなみるく」&「チルコポルト」。コナミのお店が寒さにも負けず続々とオープン!!

2月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
2/3　ときメモコーナーで何かありそう！
2/14　バーチャロン大会（19:00〜）
2/20　女の子だけのファイナルハロン大会
2/28　私立ジャスティス学園大会（19:00〜）

【チルコポルト茶屋町店】
2/7　ファイティング武術2nd大会
2/10　私立ジャスティス学園大会
2/28　バーチャストライカー2「欧州選手権大会」
欧州各国を使用してのトーナメント戦開催
アラン・シアラーになりきるも良し、
ダボル・スーケルでも良し。強者募集。賞品豪華
ゲットゴール！
・誌上では言えないヤバ系イベント多し！店に来い！

【チルコポルト上尾店】
2/8　レーシングジャム大会（14:00〜）
2/28　ときめき対戦ぱずるだまゲーム大会（14:00〜）
・毎週水曜日　シール機200円プレイデー

【チルコポルトモザイクガーデン店】
・当店のシール機で撮ったシート3枚で、シールホルダープレゼント
・平日に「ゲーメストを見ました」とカウンターで言われた2人〜4人連れのお客様にファイナルハロン対戦プレイ1回無料サービス

【ビガロ新宿店】
2/1　新コスチューム必見!ファイティング武術2nd武闘会
2/7　寒い時こそ！ときメモぱずるだま第2戦
2/11　全日本プロレスフューチャリングバーチャin火牙呂
2/14　バレンタインデー！ビートマニアライブ
2/15　ときメモぱずるだま「公式戦ランキングマッチ」
2/22　ついに復活!ときメモぱずるだま「3on3チームバトル」

【ビガロ梅田店】
・2月いっぱいビガロ梅田ではレアな感じの名&迷ゲーム?を設置いたします。期間中にサイコー得点をたたき出した人にプレゼントを用意しているので是非ハマっちゃって下さい。

■チルコポルト上尾店にも「こなみるく」がオープンなのだ!

12月23日にコナミグッズ専門店「こなみるく」がビガロ新宿店に続いて、チルコポルト上尾店にもオープンした！オープン当日は「こなみるく」1日店長に栗林みえちゃんが就任、サンタクロースのコスプレで握手会があったり、金月真美さんのミニライブが行われたりとオープンならではのイベントが盛りだくさん!!

ただ、金月さんは風邪気味だったらしいけれど、そんなことを感じさせないくらい来店してくれたお客さんのために熱唱してくれたぞ!

ところで上尾店は、お店のスペースも広く、ときメモグッズの品揃えは新宿店以上！って噂なので、ときメモファンはぜひ一度足を運んでみてはいかがかな。そうそう、ここでも会員特典がめちゃ嬉しい「こなみるく」会員を募集中!!気軽に店員さんに申し込みをして会員限定グッズをゲットだぜ!!


オープン当日の栗林みえちゃん。いやぁサンタクロース姿がキュートでクラクラ。



■チルコポルト高松店がオープン

四国のコナミファンに朗報だ!!香川県にチルコポルトがオープンするんだ！今度のチルコポルトはなんとゲームセンターとボウリングの複合アミューズメント施設。高松市のレインボー通りにある2階建てのビルで、屋上にそびえるボウリングのピンと、壁におなじみ「KONAMI」「CIRCOPORTO」のサインが目印。1階のゲームフロアには大型体感機「バーチャルギアGTクラブバージョン」や「レーシングジャムSDX」等々、コナミの誇るゲームマシンがてんこ盛り！ビデオ、体感、プライズ、メダル、どのコーナーも超充実。

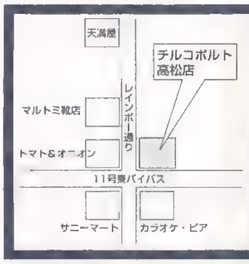
早速店長さんにお話を聞くと「最新のゲームは今後もガンガン入れるので期待して下さい。また、格闘ゲームやときメモプライズにも力を入れていきます」とのこと。

そして2階のボウリングフロアは最新鋭のコンピューターボウリングが30レーンもあるのだ。しかも1ゲーム料金は大人400円、高校生以下300円とリーズナブル！普段体を動かさない人、ゲーセンの帰りはここでスポーツするってのはどうでしょうか?

▼チルコポルト高松店
1階ゲームフロア営業時間10:00〜24:00年中無休・2階ボーリングフロア営業時間10:00〜26:00年中無休


コナミの看板とボウリングのピンが目印だ。

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/



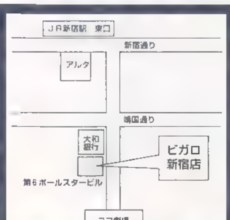
チルコポルト高松店
川県高松市伏石町11-1（レインボー通り）
(1階ゲームフロア) TEL087-869-2128
(2階ボウリングフロア) TEL087-869-2111

アルバイト募集!

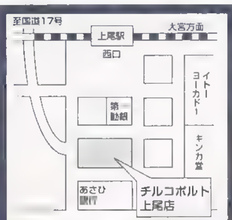
コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。

明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！　特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

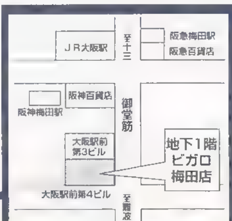
●**資格**　18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



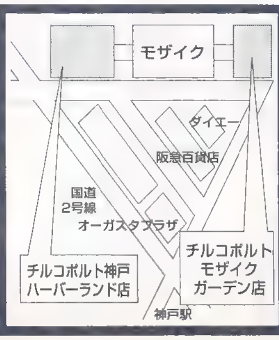
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ボールスタービル
TEL.03-3204-7390



チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内　TEL078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地内　TEL078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00〜23:00（年中無休）

ゲーメスト

担当：Mio&福田柵太郎

アイランド

野望の誓い

今こそ宣言する！
「一億総スプライター化計画」の発動をっ！

計画の内容を説明せねばなるまい。同計画の最終目的は読んで字のごとくである。まずは、第0段階として、各ゲーセン様にスプライツを復活させてもらわねばならない。

“でも、もう無いじゃん”大丈夫だ。スプライツはきっと、ゲーセン様の倉庫か、MVSの空きスロットで眠っているハズだ。だから、今度は我々がティンクルスターとなって彼女たちに再び飛ぶ力を与えるのだ。これぱかりは真っ向から店長さんに頼むしかないだろうが、皆の努力を期待する（無責任な…）。

そして、晴れて復活、もしくは運良くスプライツを置いてあるゲーセン様を見つけたら、計画第1段階の発動だ！

「インカムの維持と乱入対戦の活性化」

いくら復活したとは言え、ゲーセン様も商売。インカムが悪ければ、またすぐ消されてしまう。インカムを安定させねばならない。となると乱入対戦しかない。しかし、元々インカムがイマイチだった（推定）ゲームを、筐体2台も使って対戦台にするなど、神が許しても店長が許さない。このままでは、スプライツ最大の魅力である赤の他人との対戦ができない！だが敢えて言おう。

「筐体を挟んで、相手の顔も見えず、待って、待たれて、ハメて、ハメられ、負けたほうがイスひっくり返して筐体蹴り飛ばして“ハメんじゃねー！”と言って歩き去るような対戦台から、スプライツには必要ない」

スプライツは一台で対戦台だ。貴方も覚えているでしょう？あの日、あの時、筐体のガラスに映った、貴方のプレイを見つめる寂しい瞳をした人を。貴方がランちゃんの水着姿を拝んで席を立つと、飛びつくようにイスに座り、黙々とプレイし始めたあの人を。

その時、貴方の気持ちは、そして“あの人”の気持ちはどうだっただろうか？きっと、「対戦してみたい。でも、対戦台じゃないし、声をかけるのも…」だっただろう。

“対戦台じゃない”それが、二人の出会いを阻んでいたハズだ。

前述したように、スプライツは一台で対戦台だ。しかし、対戦台でない。この矛盾をどう解決するのか？方法は、ある。ただ一つだけ。

それは“少なくとも、貴方がプレイしている時は、乱入大歓迎である”ということを“あの人”に、後ろの皆に知ってもらえばいい。“どうやって？”それには、ほんの少し、貴方の勇気が必要だ。

どうするのか、それは… “ポップ”だ！ポップを作るのだ！そう、昔は三角形をしていた。あのポップを！そして、こう書くのだ！「乱入大歓迎!!」と。凝るのならキャラクターをあしらってもいい。そして、空いているほうのパネルに置くのだ。あとは、“あの人”が勇気を出してくれるのを待つだけだ。あの時、寂しい瞳をしていた人も勇気を出して、声をかけてほしい。何せ彼（彼女）は、“勢いでポップ作ったはいいけど、やっぱハズいよコンチクショー”と顔を赤くして貴方のことを待っているのだから。だから一言、「乱入、いいですか？」と。ポップの彼はきっと、「どうぞ、大歓迎ですよ」と答えるだろう。喜びと恥ずかしさで、さらに顔を赤くして。

こうやって少しずつでも同志を増やして、対戦を盛り上げ、インカムが安定すれば、とりあえず安心だ。その頃には、貴方たちに新たな願いが出てくるはずだ。“もっと沢山の人と対戦したい。自分の力はどれくらいか、試したい”と。

そこで、計画は第2段階に移行する。

「目指すは全国大会」

やはり、“自分はどれくらい強いのか？”というのは気になるトコロ。そして、その願いを叶えてくれるのが大会だ。しかし、現在のスプライツの大会事情はどうだろう？一部のマルゲ屋様と、物分かりの良いゲーセン様くらいだろう。開催されるだけマシとは言え、寒いと言わざるをえない。

これでは全国大会どころではない。“一人ででも全国大会を開いてやる！”くらいの決意は有りますが、やはり私一人では無理というモノ。どうしても新声社様のお力が必要になります。全国大会となれば、それだけの我々の熱意が必要だ。そのためにまず、「スプライツの対戦が、ここまで盛り上がっているのですよ」という事を知っていただかねばならない。しかし、東京も、仙台も、遠すぎる。翌日は会社だから日帰りもツライ。となれば、する事は決まっている。地元のマルゲ屋様に大会を開いてもらうのみ。どうやって？やはり、ここは地道な活動しか無いだろう。ひたすら、スプライツ大会開催希望と書くのみ。あっ、コミュニケーションノートに署名なんてどうです？最後のページに。無論、本名でね。

やはり、全国大会は難しいでしょうから、マルゲ屋様の全店舗で大会が開かれるようになれば、第2段階は一応成功と見て良いでしょう。欲を言えば、3カ月に一回でも定例会化してくれれば嬉しいのですが。

そして、ついに計画は最終段階を迎えます。厳密に言えば、この段階はすべての計画と平行して行われ、そして、すでに発動済みの段階です。

「ティンクルスタースプライツの続編を…！」

言うまでもないでしょう。ADK様に続編希望の便りを出すのみ。AC版、SS版の良かった所、改善してほしい所、続編に望む事を書いてガシガシ送ろう！例えば、こうだ。「ADK様、続編が出るのなら、ダークスプライツが出るのなら、ラウンド開始時のセリフは“やるだけ無駄よ！”を超希望!!」ってな具合だ。

皆の健闘を祈る！諦めるのはまだ早い！できることから一歩ずつ！全国の店長様、オペレーター様、この話に一口乗ってやって下さいませ。半年、いや3カ月でいい。スプライツを復活させてやって下さい。ポップを持った人が必ずや現れます。

最後に全国の輝きを失いかけているティンクルスターたちが再び輝きを取り戻す事を信じて、筆を置かせて頂きます。

（大阪府　山岡健司君Ⓐ）

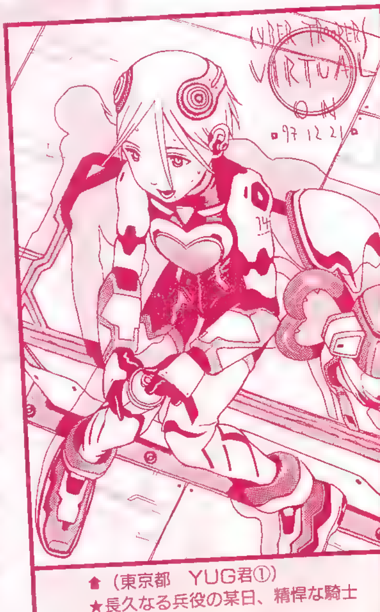
☆頑張れ！とりあえず、2月にマルゲ屋札幌・仙台店でティンクルスタースプライツ大会があるので近場のスプライツ信者は参加しよう。はたしてマイポップ持参者は現れるのか!?

不意に飛び込んできた新コーナー「野望の誓い」では、ゲームやゲームセンターを大なり小なり革命する、いや俺の明日と引き替えに変えてみせるっ、といった野望達成までの遠大なプロジェクトをアイランド上でぶちまけるコーナーだ。賛同者がいればめっけものだぞ。

Ⓜ変わりましたなアイランド！
㊗枠まで変わりましたねＭｉｏさん！風向きが変わったぜみたいな。
Ⓜなぜそこで、ガーランド風味になるかな。
㊗いや、今回の地紋プチカラットだから30%のプチカラ補正入れとこうかななんて、どうって感じ？
Ⓜ駄目駄目ですわ。悪くないもん。
㊗ア、アクア&眼鏡憑き！しっかし、何で私たちFAXでやりとりしてるんですかね。

郵便番号も7ケタに！アイランドの新しき門出を祝う郵政省の瑞光としかいいようがありません。改めまして読者の皆様、投稿よろしくお願いします。

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメストアイランド係



⬆（東京都　YUG君①）
★長久なる兵役の某日、精悍な騎士の中休み。

議論の夕べ

Ⓜ№2―2の「ゲームをしながらタバコを吸わないで」との大阪府の古谷和也さんの意見と、同意見のお便りが届いたぞ。

・俺も同じ意見である。吸う人も吸う人だが、灰皿を用意しているゲームセンターも吸わない人のことを考えるべきだと思う。全国のゲーセン、喫煙場所くらい作ってくれ。吸わない客は迷惑だ。

（千葉県　STAR OF SHADOW君Ⓑ）

この意見はそのとおりだと思います。しかし、世の中にはもっと悪質な人がいますよ。何てったって、レバーの台に「ヤキ」いれてる人がいて、もっとヒドいと6つあるボタンに一つずつ「ヤキ」がいれてあるんですから。知らずに座ってボタンに手をのっけて「さーやるか」と思うと、手にザラザラした感触がする。見ると灰だらけになってたりする。灰皿があるのになぜそんなことをするのかといつも思います（怒）。

（岐阜県　nwo君Ⓒ）

Ⓜ「ヤキ」までいっちゃうともうタバコを吸う吸わないに関係なくなってる気がするなあ…。吸う人はどう考えてるんでしょ。



⬆（福岡県　ハイパーT君②）
★道理のわからんヤツらには、この拳で教えてやる。

・12月16日放送の「ポケモン」を私も見ていたが、確かに例の赤と青のフラッシュを見た後、気分が悪くなった。

この事件はゲーム業界にもかなり関心の深いことだと思うが、編集部の人たちはどう考えていますか？

（群馬県　小田直樹君Ⓓ）

Ⓜ最近のゲームやアニメでは派手な演出は当たり前。しかし光による強い効果に頼り過ぎて、真に凝った演出が考えられていないような気がする。この事件をきっかけに光の効果に規制がされたなら、ゲームの演出方法は多方面へ発展していってほしいね。

・「ゲーメスト大賞」、今回はどうも今ひとつな感じ。

自分の投票したゲームおよびキャラクターが、ほとんどカスリもしなかった、というのはちょっとね…（「バトルサーキット」がアクション部門で五位に入ったのがせめてもの救いかなあ）。セイヴァーも初めはちょっとやったけど「ハマる」まではいかなかったし。

（栃木県　蟹天狗君Ⓔ）

Ⓜ強く印象に残ったゲームが少なかったとの声も。みんなはこの結果にどう感じた？

☆家の近くにあるゲーセンは乱入台ばかりで、落ち着いて練習できません。台数増やしてくれないと初心者の私はレバーすら握ることも許されません…。強者共はプレイを批評して笑うし…ほっといてください…。ゲームが好きであっても、ゲームをプレイする人がキライになってしまいそう（泣）。ゲームがうまい、下手ということで安易に人間的立場まで決められる覚えはありませんよう。

（秋田県　サイキッカー地方支部さんⒻ）

Ⓜうまい人が初心者を笑うことなどもってのほか。そして、たまには初心者を練習させてあげることは必要なのかもしれない。けれど、甘やかさずにしっかり闘うスパルタ教育のほうが、学ぶことが多い時もあると思う。

とにかく忘れちゃいけないことは、うまい人は自分が初心者の時、たくさん頑張ったこと。初心者は、うまい人だって初めからうまかったわけではなく、つらい努力のたまもので今の彼らがあるということなんじゃないかな。みんなはどう思う？

★このコーナーでは、みなさんのまじめなご意見を募集しています。掲載されたご意見に対するお便りも募集。あまり長いと載せられないので注意してね。あて先は「ゲーメストアイランド・議論の夕べ」係です。

地域的大流行

ザ・ドリームマッチ
THE DREAM MATCH

クレリック
（D&D®シリーズ）
VS
ゾンビ軍団
（ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド）

結果…
クレリックの圧勝。
「ワレニカゴー！」でほぼ終了。ご苦労。

★…といった感じで、別のゲームのキャラクター同士で夢の対決をさせてほしいのだ。キャラクター名と、そのゲームのタイトル、勝敗結果とその理由を書いて送ってくれ！あて先は「ゲーメストアイランド・ドリームマッチ」係。アツイ対決をお待ちしてるぞ！

俺のGダラver.1 奮戦記(かなり脚色)

夏のある日。その日の俺は、やけに調子が良かった。あれよあれよという間に、初めてのλラムダステージを我が愛機の2Pシルヴァーホーク(俺は女性キャラゲーマー、こういうところにまでこだわるのが俺のポリシーなのだ)はどんどん進んでいき、ついにラスボス——ライトニングコロタナス(以下、L・Cと略)まで辿り着いてしまった。そのときはあえなく玉砕したが、俺の中に、ある思いが生まれた。

——ひょっとしたらクリアできるんじゃないか?

アーケードでゲームをプレイするのは結構好きだ。だが好きなだけで、俺にはうまくなるために必要なものが欠けている。いつ何時でも冷静さを保てる能力と、瞬時の判断力、正確にレバーを入れボタンを押す器用さ、そしてゲームをやり続ける根性だ。

だから、俺はいつも中途半端だった。新作や、興味を持ったものにはそれなりに手を付けるが、上っ面を舐めるだけで終わってしまっていた。

しかもその中途半端さは日常生活にまで波及し、浪人生のくせに勉強にもさっぱり身が入らない始末。こんなフヌケた俺が「Gダラ」をクリアしようと思ったのは、こんな自分を——そして、「夢」があるのに、それを実現させせようと努力すらしない自分を——変えようとする、無意識の「あがき」だったのかも知れなかった。

それからが長かった。メストの攻略はかなり参考にさせて頂いたが、全然記事の通りにうまくいかないので、自分で色々考えたり、他人のプレイを参考にしたりして、メストのパターンに少しずつ手を加えていった。

速すぎる連射装置に悩まされることも多かった。対ファイヤーフォッスル戦で、ビーム干渉で打ち負けた回数は恐らく2桁を下らない。連射の適度に遅いゲーセンを探したり、店の人に遅くしてもらうよう頼んだりした。安定してL・Cに会えるようになっても、なかなか勝たせてもらえない。中ボスを連れていけないことも多かったし、ビーム干渉が遅いせいか、連射に失敗することもあった。

……今思えば、これが生まれて初めての「ゲーセンでゲームをやり込む」という経験だった。苦しいながらも、新鮮で、心地好かった。

何度も春までお預けにしようと思った。かと言って勉強がはかどったかといえば、やる気は高1の時に無くしたまま。そういう訳で、予備校そばのゲーセンに足繁く通っては、目の前に見えているゴールに手が届かない悔しさをかみしめつつ家に帰る日々が続いた。

予備校も冬休みに入ってすぐの日。

「さすがにそろそろ勉強を始めないとやばい。最後に一回だけやってみて、駄目でも今度こそ春まで我慢するんだ」……自分に何度言い聞かせたか知れない言葉を胸に、俺はゲーセンに向かった。

順調に進むが、対デュアルホーン戦で、2回立て続けのイージーミス。残機がゼロになる。駄目か、と思いつつも、これ以降は、L・Cまでノーミスで行ける自信があった。

その後は自信の通り、特に問題もなく進み、そして何度もみたL・Cの登場デモ。スタートボタンで飛ばさずに、この時間で心を落ち着ける。

——イメージトレーニングは何度もやった。1回目のビーム干渉まで行ければ……勝てるはずだ。

3度目の複合攻撃で、コアを無理に撃ちに行ったためにミス。残機が再びゼロに。でも何とかアイファザープラスをキャプチャー。メストの攻略よりも少し早めにビームを撃つ。下のツメ……干渉成功。すかさず上にとって返す。いつも失敗していた上のツメのビーム干渉……成功!そのままの位置で、コアにず太いαビームを叩き込む。

勝った……!

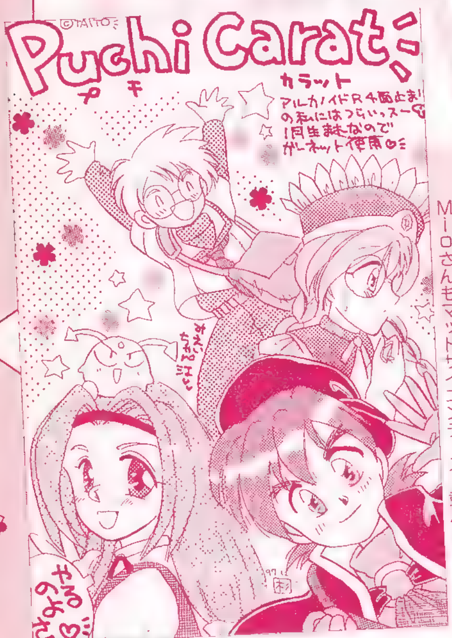
爆炎に包まれるライトニングコロタナス。流れるエピローグ、スタッフロール。生まれて初めて自分の力で見る、シューティングのエンディングだった。

時間もかかった。金もかかったその代わりに俺が得たものは、1513万70点のスコアと、〝SILVER HAWK〟の称号だった。画面できらきらと輝くその文字の向こうに、俺には何かが見えた気がした。

(大阪府 七瀬瑠矩君Ⓖ)

精神的に苦しみ焦っている自分自身への挑戦。ゲームは時に、その自己との闘いを実現させる。迷い、恐れ、すべてをあきらめかけたその時が、真の闘いへの扉なのかもしれない。

そして、クリア後一時の充足感を胸に、七瀬君の見た『何か』を再び手に入れるために、俺たちはまた筐体と向き合うのだろう。



(福岡県 杉瀬光希さん③)
★科学の力がちぎり技でいいのか?誕生石に従うと私もMiroさんもマッドサイエンティスト童た。

NHK特集 トラックボール現代

ゲームの入力機器の一つとして、トラックボールというものがある。レバーは傾けることによって方向を入力するのに対し、トラックボールはコンパネ上に取り付けられたボールを回すことにより、入力するというもの。

今回は、そのトラックボールを作りつづけて17年という丸井秀幸さん(36)を取材させていただいた。

丸井さんは、ちょうどアーケードで『ミサイルコマンド』が出た当初、この良さに取りつかれ、それ以来独学でゲームについて学ぶ。現在は自社工場でトラックボールを研究、生産しつづけているという。

「トラックボールの良さとは、何でしょう?」

「まあまず、トラックボールはですね、主に2通りの使われ方があるんです。1つは、画面の位置を指示するためのもの。パソコンでいうマウスと同じですね。レバーに比べて、素早く指示できるという特徴があります。もう1つは、ボールを回したときの速度や力を測定し、それをゲームに利用する方法。昔は『マーブルマッドネス』などがありましたが、今のトラックボールの使われ方はほとんどこれです。

どちらも、レバーより『自分で動かす感覚』がダイレクトに伝わること、これが何よりも魅力でしょう」

「丸井さんは、トラックボールを手作りで生産しているということですが、なぜ機械化しないのでしょうか?」

「機械で作った物は確かにきれいです。直径に対して誤差が0・1ミリ以内で作られますから。でも、本当の良さはそれだけじゃない。その中でも微妙な、目に見えない程度ですが、メリハリが必要なんです。私のところは、型起こしから最終的な仕上げまですべて手でやってます。これが、長時間プレイしても疲れない秘密なんです」

そのこだわりのためか、丸井さんへの発注は全国から殺到している。中にはゲームセンターだけでなく、遠方から個人の基板所有者までもが通販で買い求めてくるそうだ。

だが今現在は、深刻な悩みがあるという。

「どうもですね、最近はヒット作に恵まれないんですね。テー時期は『サイバリオン』、通好みとして『カベール』などありましたが、今は『アルマジロレース』など、ごく限られているため、生産数も格段に落ちています。やはり格闘ゲームブームの波はこちらにも来ているんですかね…。

まあでも、一人でも必要としている人がいる限りは、作っていきたいです」

今回の取材で改めて知った。いくら良いボールと言っても、やはりいいゲームが無いと、なんの役にも立たなくなってしまう。やはりソフトあってのハードであることを。

これからもまた、丸井さんが大いに活躍できるような、トラックボールの出現を期待したいところだ。

(大阪府 男は黙ってコンパットスクール・司隆君Ⓗ)

のんきな日常

滋賀県は草津にある「遊-ingポイントセオラ」では、先日第二回対戦ホットギミック大会が行われた。大会開始時刻も午後六時とちょっぴりアダルティー。そして第二回において、ついにあの「辱し固め」が出て、場内騒然でした。ちなみに親の倍満（24000点）で出ましたよ。追伸・このゲームはプロレス技以外もあります。僕は「目からビーム」と「銃殺」が好きです。
（滋賀県　セオラ2年目ZTT君Ⓘ）
Ⓜ㊗が「大会ー!?」と言って嬉しそうに読んでいたよ。
㊗演技ですよ、演技。でも、うおーボカシどけろ辱し固めさんヒヒャアって感じ。
Ⓜあんたも大会出させてもらえ。ぜひ。

☆よくジャス学ネタを描かれる青森県の黒川春姫さんのファンです♥この方が描く恭介はすっごく最高です。特にNo.211のギミックネタ…つーか「辱し固め」ネタ、もうメロメロです♥ぜひとも黒川さんと、恭介について語り合いたいものですが…無理っスね（汗）。
（神奈川県　Natsumiさん Ⓙ）
Ⓜファンコールでございますよー!黒川さんジャス学ネタ投稿度ナンバーワン。この調子で恭介に興味ない人もひきこんじゃえ。ゴーゴー。

12月吉日、一文字伐君に関する考察（No.211攻略ページより）。
問・新聞配達で家計を助けるバツ君が、なぜエアマックスをはいてるの？
1．懸賞で当たった。
（バツ君が雑誌やハガキを買うことはないと思うので、可能性低し）
2．買った。
（そのような大金があるなら家計にまわしてると思うので、この可能性はなし）
3．狩った。
（妥当）
（兵庫県　540円君Ⓚ）
Mそれはあまりに寂しすぎないかー!!誰かにプレゼントされたとかさあ…。あー誰かのと間違って履いてきちゃったとか。それだー！

☆コンビニに行ってゲーメストを買おうとレジに並んでいたら、前のバーコード頭の人が金を落とした。その人ががしゃがんで拾っているとバーコードを読む機械が頭に落ちてピッと鳴り、30円と出た。思わずふいた。
（東京都　オヤジ君Ⓛ）
Ⓜうーむ、偶然の神秘ー駄菓子みたいな値段だねぇ…。

★このコーナーでは、日常であったこと、思いついたことなどとにかく面白い話を大募集。あて先は「ゲーメストアイランド・のんきな日常」係です。簡単にまとめてね。

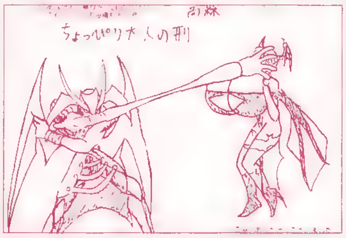
コレは続けるよ
つっこみ三昧

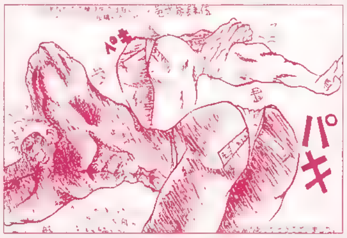
☞店員さんがゲームをしていて、客がゲームをできないゲーセンこそ真のゲーセンですか？
（熊本県　アニエス君Ⓝ）
☗否、店員はゲームをしていると見せかけて、諸君の腕前をチェックしているのだ。少しでもうまいと「何だあの野郎1コインで長時間プレイしやがってうちの店儲からねえだろアッタマくんなあ出禁（出入り禁止）だ出禁!!」と突然追い出されてしまうこともあるかもしれない。探って報告せよ（某雑誌風）。

☞島本和彦先生が動いた。やっぱジャスティス学園のマンガ描いてくれるんでしょうか？ムックが楽しみです!!
（長野県　はなぶさ君Ⓞ）
☗熱過ぎる学園アクションものと言ったら島本先生だもんねえ。

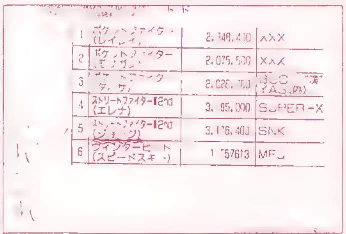
☞今度のアイランド担当さんはミスったら何のコスプレするんですか？オレ的にユリアン希望。
（千葉県　坂井誠一君Ⓟ）
☗…これ伝統になっちゃうの?福田はともかくMioがユリアンやっちゃヤバいだろ。㊗許す。

☞Mioさんは合法ですか？
（東京都　J・T・R君Ⓠ）
☗何なのさ唐突に!!まさかあのコトがバレたのか!?いやいやそんなはずは…。ゲフゲフン。


☗破裂しちゃしょうがないのねん。④



☗新年会でやった人手ぇあげて!!⑤



1	ポケットファイター（レイレイ）	2,348,400	XXX
2	ポケットファイター（モリガン）	2,075,500	XXX
3	ポケットファイター（タバサ）	2,028,[illegible]	BUC [illegible] YAS.(PA)
4	ストリートファイターⅢ2nd（エレナ）	3,[illegible]95,000	SUPER-X
5	ストリートファイターⅢ2nd（ジョーン）	3,176,400	SNK
6	ウィンターヒート（スピードスキー）	1,757613	MF[illegible]

☗ショ…ショーンだよね…豪快すぎ。⑦



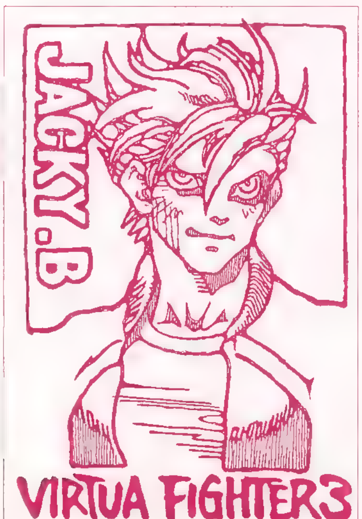
☗…つまりうつぶせ寝のケッ作か。⑥

お悩み相談室

唐突ですが、私の悩みを聞いてください。
みなさんは対戦ゲームで勝った時、もしくは連勝中に、いったいどういうリアクションをとって待機しているのでしょうか。
私はよく「落ち着きがない」と言われるとおりのヤツなので、三連勝もするとデモ画面中にどーしてもガマンできずにイスの上でもぞもぞしてしまう、しょうもないゲーマーです。対戦中はまったくプレッシャーを忘れるほど真剣になっているだけに、終わった直後に今まで忘れていたハズの圧力にやられてしまうのです。
負けた時は席を離れてホッとできますが、勝ちがこんでくると「うっ、やばい、これは当たりがきているッ…」と一気に青ざめ、デモ中はワザとらしく技表をのぞきこんだり、使ってもいない首を回してみたり、ヘアスタイルをいじったり…と意味のないことばかりやってしまいます。
はたから見て非常に見苦しいと思うので、かっちょいい勝利デモ中のポージングを教えてください。誰でも即実践できる方法だとうれしいです。
（長野県　Kさん Ⓜ）
M対戦中は夢中で気付かないけど、終わると人に見られてるんじゃないかと心配になるワケやね。アタクシの場合は「平然と構える」。コレです。ぎりぎりで勝ってちょっぴりドキドキしててもです。みなさんはどうかな?ステキなお答え送ってチョーダイ。

★このコーナーでは、いろんなお悩みを募集します。まじめなものでも、笑えるものでも何でもOK。また、掲載されたお悩みに対するお答えも募集します。あて先は「ゲーメストアイランド・お悩み相談室」係でっす。

★他、今回はネタを載せなかったけど、みんなの「ジンクス」を紹介するコーナーも開設予定。これをやると対戦に勝てるとか、こういうことがあるとスコアが高く出るとか、自分で勝手に信じているものを送ってね。あて先は「ゲーメストアイランド・奇跡のジンクス」係だよ。



➡（山形県　笑面龍君⑧）
★ブルーの瞳の奥に、いくつの炎が見えた?

暴満館

~The House of Full Violence~

「凄春！体育館で蝶の舞！の巻」

あれは12月13日、某所でジャスティス学園を発見した時の事だった。山形の実家じゃあ除雪機を購入したってえのにその一角は真夏のごときアツさを放っていた。

画面写真の岩やエッジ君日本名山田栄二に心ときめいて数週間。やっとお出ましのジャス学だが案の定対戦台。初プレイ対戦はキチイので台が空くのを待つ。

あちら側はけっこうやってるようで野球少年とバレー姉ちゃんでサクサク勝ち進んでいる。こいつら見て浮かんだ二文字が「青春」…。フフ青春ねえ…オレの青春って言やあ汗と機械油と野郎にまみれた工高生活…。ピチがった機械に脳天カチ割られかけた事もあったっけ…。

フフフハハ寒い！寒いよ！オレ！周りはアツイのにオレだけ冬っていうか氷河期！情けないやら片ハラ痛いやらでオレのハートがダークに染まる！

そして目に映るは今まさに青春を謳歌する二人組！こっこここいつは殺るしかねエェ！文字通り投げるがごとくコインを投入！テクの差は歴然だったが、んなモンカンケー無し！

荒れ狂うロンリーなオレのソウルは止めらんねエェ！とかいきり立ってたら、あちらさんがバレー姉ちゃんのツープラトン出しやがった！ツープラトンはツープラトンで返すが礼儀じゃああ！オオオ哀と友情の力で今！超合体ガッキイイイィン！（効果音）「オレと！」「貴様で！」ッ、ツ、痛～腐羅屯ン！ってうおおこの技は！**「ちょうちょ」**だああ！

説明せねばなるまい！本来の「ちょうちょ」とは四人で一人の両手両足を一本ずつつかみ、ちょうちょを歌いながらブン回す（もしくは上下させる）という全国各地で骨折その他が続出したであろう世紀の荒技である！良い子は絶対マネすんなよ！

ゲラゲラざまあ見さらせ！ゲドゥバースト全開じゃああ！この一撃一撃がオレのほろ苦いっていうより血の味の青春を癒していくウゥ！ハッハァーオレが！このオレがァ！法律だあァ！

でも負けた（激終）。

（山形県　山下洋君Ⓡ）

わりかしお手軽に再現できそうで怖い岩ガンのツープラトン。かなり前に、ランドセルの宣伝で大川工業が「軽ーいランドセル」とか言って活火山、いやさ〝ちょうちょ〟をやってたような。

暴力満つる館、暴満館はゲーム内での暴走活動及び今日は5人も命中したぜ人質にといったクライムジャングルネタを吸収する生きた館。

目標 麻雀大賞設立

エロス村

「背徳のハッピーエンド…みたいな」

☆プチカラットの「おはなしモード」を、パール&デールでクリア。エンディング、やばすぎです。私は気に入ったけど（笑）。

まあ、お子ちゃまにはクリアするのがキビシそうなので大丈夫、かな？他のキャラも挑戦中です。エンディング見たあいですう。

それと、1／15日号プチカラット記事について一言。ちなみにラルドとパール&デールは同性能じゃないです。最初に右にボールが射出される関係で、スキ間が右にあるラルドのほうがカウンターをくらいやすく、弱いです。相手プレイヤーの腕が確かであれば、この差は決して小さくない物となります。また、パーズ＝強キャラというよりは、パーズ＝攻撃タイプ（急戦型）、パール&デール＝防御タイプ（持久戦型）だと思います。急戦型は瞬殺できないと、割と死ねます。

（兵庫県　なつ・き君Ⓢ）

福なつ・き君の投稿を参考にパール&デール（双子使い）の瞬殺法に返し鬼メイビア作戦を混ぜてみたところ、なんとかクリア達成。迎えたエンディングは…正月早々インモラル。が、ほのぼので後味よし。双子ファン理想のED像か？



☗（千葉県　笹峰ひでとし君⑨）
★エロス村の貴重なエネルゴンキューブである。



☗（東京都　素敵★凡人君⑩）
★落としてすぐに患部を冷凍し、病院に連れていけば縫合再生が可能だと聞く。リムルルはそのためにいるんだな。納得。

コーナー募集要項

☆いかがでしたでしょうか年明け一発目のアイランドは。より多くの読者が参加でき、なおかつ従来の投稿者も納得できるようなアイランドを目指したつもりなんですけど文字が多いですねえ。

まあアイランドの根幹部分が「読者の読者による暴走のページ」であることに、まったく変わりはありません。「もしも、こんなコーナーがあったらな」と思ったら自分流にまとめてアイランド宛に送ってください。おもしろければ可能な限り反映または参考とさせていただきます。

さて、「議論の夕べ」、「ドリームマッチ」、「エロス村」などのっけから偏りないコーナーが出揃った感のあるリニューアルアイランドですが、まだまだこれから新コーナーを強制射出していくつもりだ！2発目はこれら！

☆イジェクトゲー魂…駄菓子屋の軒先で弾避けに励む君たちの肉声をテープまたはMDで送ってくれい。担当者が一言一句漏らさずおこすから文章力のないと思いがちな貴方にピッタリでさぁ。

が、ゲーセンで騒ぐとやっぱり迷惑なので小声でゲットバス中継とか駄菓子屋ゲームを録音するのがモアベター。

☆「新種発見コーナー（仮）」ゲームセンターは現代社会の秘境であるといっても過言ではないでしょう。新大型筐体との遭遇、未開ゲームとの邂逅、そして秘宝（プライズマシーン）。そうだ、俺たちァスペランカー（AC版）だ！下手すると単調なプレイの繰り返しに陥りがちなゲーム人生をコロンブスや川口浩の視点でゲーセンを探検だ。クセのあるゲーマーや、なんでこんな物がゲーセンに！といった手記等を送ってください。

指定地紋X…毎度アイランド文章の下に描かれているディフォルメキャラクター群。これが地紋だ。最近、これらを自分たちである程度チョイスできることに気付いたオサル担当二人組は早速この地紋文化を利用し始めた。自分の文章がアイランドに掲載した場合、内容に関連したキャラクターが地紋ならば投稿のパワーが2倍にも3倍にも跳ね上がり、引き立ちあうこと請け合いってもんだ！「ここでライデンを入れて」とかそんな感じで指定してね。

次回はなんとポリ吉君がアイランドから出ていってしまいます（確率90％）。

データ入稿の夜明け

要望や問い合わせが多いので、アイランドのデータ投稿の基準を作ろうと思います。とりあえず編集部から入稿形態の枠組みを提示して、それについて意見を募集したいと考えています。

●解像度／サイズ
72dpi:592pixel×874pixel(＝30.83㎝×20.85㎝)
＝300dpi:592pixel×874pixel　（＝5㎝×7.4㎝）

●色数
制限無し（単色～1667万色までOK）RGBでもCMYKでも可。

●記憶メディア（Win,Mac問わず。ただし返却は致しません）
フロッピーディスク（DD、HDどちらでも可）

●ファイル形式
JPEG

●圧縮
自動解凍であれば何でもOK（その他Stuffit,LHAなども可）

注：解像度は、誌面上に掲載した場合での最低サイズと捉えてください。これ以下のサイズだと、印刷した場合に画像が粗くなってしまう恐れがあります。縦、横の比率はハガキと同比率であればこれ以上のサイズになっても可です。

記憶メディアの基本はFDで考えていますが、どうしても大きい画像で投稿したい場合はMO可です（ただし返却は致しません）。

ファイル形式は国際規格で考えていますが、要望があれば変更・追加したいと思います。

以上の条件を元に、皆さんのご意見ご要望を聞かせてください。宛先はゲーメスト編集部「アイランドにデータ投稿の兆し！」係。

または「E-Mail:KYK04332@niftyserve.or.jp」まで。よろしく～。

超芸魂

こういうパワーでつくられます



★（埼玉県 悪茶子さん⑪）



➡（広島県 木貫ふくよし君⑬）
Ⓜ便利なんだから指入り後でも文句言うなって。



➡（千葉県 SNO君㉑）
Ⓜ受験シーズンだからねえ。これでイヤでも覚えるね。



➡（東京都 混血BEM君⑮）
Ⓜ…しかも言葉遣いからいって男性ファンからだと…。



➡（香川県 佐伯弥四郎さん⑭）
Ⓜせっかく結成したなら集団でタックルしてみりゃ良かったのに。

⬇（茨城県 MK－Ⅲ君⑫）
Ⓜ…ボケとツッコミが逆だぞ…ってコレボケたわけじゃないのか。





➡（新潟県 芹沢瑛次君⑰）
Ⓜどっちでもいいからはよ押さんかい。



➡（京都府 MILMILさん⑯）
Ⓜユン、サカタ兄に激似。オロちゃんカタツムリ食べたりすんのか。

これ全部できたらアンタ、立派な芸人や!!

なじみのゲーセンでバイト募集の告知が出されたのだが、要項を見てブッ飛んだ。

1・20歳以上
2・アニメソングを60曲以上歌える
3・ストリートファイター以前のゲームを15以上言える
4・次の内いずれかに答えられること
　南斗の奥義を15以上
　ジョースター家の家系図を書ける
　48の殺人技を20以上
　シルバーセイントの技を6以上
　88年以前のデコゲーを15以上

一応「半分は冗談です」と注意書きがあったけれど、デコゲー15以上はマジだと思う。そこって超デコびいきだし…。チェルノブ、トリオ・ザ・パンチ、バッテンオハラ、ラグタイムショー、etc.…。とにかくデコ空間でさあ。濃すぎ…。

(滋賀県　大聖リース君Ⓤ)

Ⓜう〜ん、確かに濃い〜ねえ。それで、新しいバイト君はどんな人なの?さぞかし店内のヤンキーもあきれ…いや、恐れをなす強者だろうて!
　読者のかたがたの中に、全部クリアできる人っているんだろうか…ジョースター家の家系図…ねえ…。



➡(石川県　粉ふきイモさん⑱)
Mカポエイラの起源のパクリじゃんか!!信じちゃった人、正直に挙手。



➡(広島県　ハイウェイマン君⑲)
Mレッツ、レバーとボタンはどうしたんでありますか!?自分もあの同時押しのシビアさには悩まされたであります!!



➡(東京都　E・あかりさん⑳)
★口数が少ないぶん一発が重いぜ。老師からエクトプラズムが…。

かえ歌シリーズ

★No.206のバーニングファイヤー楢君の「エキセントリック少年ゴウキ」のイラストを覚えているかな?その後たくさんのかえ歌が送られてきた!その中から、一番面白かったものを今回は採用!

「エキセントリック少年ゴウキ」のテーマ
(「エキセントリック少年ボウイのテーマ」のメロディで)

エキセントリック　エキセントリック
エキセントリック少年ゴウキ
ゲームバランス　くずれてるのは
エキセントリック(少年!)ゴウキがいるからさ
速いぜ　速すぎるぜ　天魔空刃脚
対空も充実　うれしいな
跳び込む相手に「豪昇龍拳!」
呼んでも仲間は来ないけど
おどせば集まる　格闘おバカな人材
ゴウキ「ケン・マスターズ!」
ケン「やったぜ!」
ゴウキ「ザンギエフ!」
ザンギ「フン!」
ゴウキ「へっぽこ・ダン!」
ダン「よゆうっス!」
ゴウキ「さあ、みんな行くぞ!」
どうせ相手は組織のボスで
今は単なるオヤジのベガ
ベガ「フッ、ぬるいワ」
今日も今日とて瞬獄殺
「ぐわーぐわーぐわー」
だけれど　つらいこともある
「次回作ではどれだけ弱くなってるんだろう」
がんばれカプコン　がんばれカプコン
僕は限界だー
くらわせろ　くらわせろ　くらわせろ
メカの体ですばやく繰り出す
シャイニング豪ショック
エキセントリック　エキセントリック
エキセントリック少年ゴウキ

(千葉県　オペラ座の鉄人君Ⓣ)



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り →①
掲載された次の月末で締め切り →②
締め切りなし →③

担当より

ども、明けましておめでとうございます（って、この本出る頃は、もう1月の終わりなんだよね）。

ってなワケで（?）ご商談の場も、ここ数年、大きな変化もなく続いてきましたが、そろそろイメチェンをはかってもいい頃合かな〜、とも思ってるところです。もし、ご商談の場でやってほしい企画とかあったら、どんどん意見を送ってもらいたいな〜。



買います

●「悪魔城ドラキュラ」に関するもの、特に「パーフェクトセレクション」「ニュークラシック」「ファミコンベスト」「MIDIパワーver3.0」などのCDかポスターを高価で買います。保存状態と希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒143 東京都大田区大森東1-31-3-809 打越義一）

●ネオジオ用ロムカートリッジソフト「わくわく7」を1万円で買います。美品希望。送料こちらもち。Wハガキなどで連絡ください。③
（〒053 北海道苫小牧市北光町4-6-6 星和孝）

●ネオジオCDZ本体を1万5千円で買います。送料こちらもち。箱・説付を希望します。Wハガキなどで連絡ください。③
（〒513 三重県鈴鹿市平田2-3-6美鈴コープ102 早川徹）

●サイキックフォースのキースのグッズや同人誌を買います。リストと作家のイラストを同封のうえ、封書で連絡ください。サイキックフォースの記事の切り抜きも買います。③
（〒041 北海道函館市亀田中野町15-21 安藤瑞穂）

売ります

●'80年代のポスター&グッズを売ります。特にナムコ、カプコン系のものが多いですが、最近のものもあります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒062 北海道札幌市豊平区豊平4条8丁目2-37 コーポラス高桑2F3号 平瀬正人）

●キャラクターのテレカを1枚5百円で売ります。まずはリストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒547 大阪府大阪市平野区加美鞍作3-1-5-305 前田匠太）

●ネオジオ本体、KOF'95、'96、RB餓狼、餓狼3、斬紅郎、コントローラープロ×2、メモリーカードを売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封の封書で連絡ください。③
（〒640 和歌山県和歌山市島橋東ノ丁7-18 林健）

●今まで集めた非売品のコンシューマーポスターを売ります。まずはリストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。②
（〒097 北海道稚内市富岡2-26-28 東海林裕子）

●5〜6年ほど前に集めた貴重なゲームグッズを全部まとめて1〜2万円で売ります。ポップ、バッジ、下敷きなど100点近くあります。リストを送りますので、80円切手を貼付して住所氏名を記入した封筒を同封のうえ連絡ください。ほとんど美品でナムコのものが多いです。送料そちらもち。③
（〒565-0851 大阪府吹田市千里山西6-25-21-201 香山慎一）

●ときめきメモリアルのCD各種を1枚8百円〜千円で売ります。CDドラマ、ステレオドラマ、ボーカル、サントラ、月メモなどがあります。ステレオドラマ等をセットで買ってくれる方は値引きします。リストを送りますので返信用封筒同封のうえ連絡ください。送料こちらもち。③
（〒305 茨城県つくば市上横場1407 矢口誠）

交換・その他

●私と一緒に文通、イラ交したり、ゲーセンに行ってくれる人を募集します。私は特にSNKシリーズの格闘ゲームやマジカルドロップなどのパズルゲームが大好きです。年齢、性別は問いません。③
（〒344 埼玉県春日部市南4-13-16 岡和田信子）

●KOF'97、侍魂などSNKのゲームが大好きなのですが、エンディングどころか中間デモも見たことがありません。こんな私に基礎から教えてくださる方を募集します。文通でもOKです。③
（〒259-11 神奈川県伊勢原市下落合631-7 佐藤恵美）







お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係
（なお、〒はもう7ケタが通用するので切り換えとくが吉）

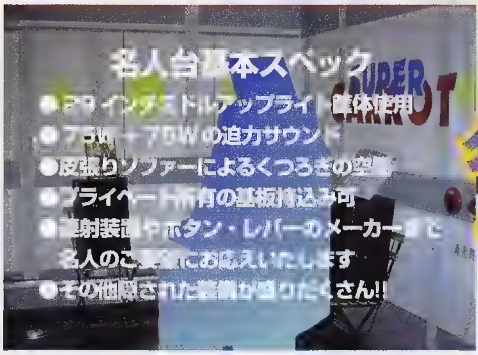


名人専用台は誰の手に?

●名人だけのための専用台を用意

●ナント!名人になればゲーム料無料（次回の名人戦まで）

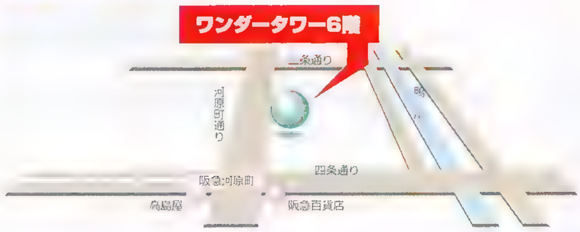
さあ、キミも名人にチャレンジしよう!!



大会スケジュール/2月

7	鉄拳3	スーパーキャロット鉄拳王決定戦
14	シューティング	旬、もしくは発売直後のニューゲームを使用
21	ゲームデスカロン	アーケードからコンシューマまですべてのジャンルで勝負
28	スーパーストリートファイターIIX	関西の強者多数参加。関東のチャレンジャー求む!!

※大会は都合により種目の変更を伴う場合がございます。



ナムコ・ワンダータワー京都店

京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地

TEL 075(254)0765　営業時間 10:00～24:00（年中無休）

クロスマーケット

X-MARKET

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン

「○○のゲームが好きな人と情報交換したい！」
「アニメの○○大好きな人と一緒に同人誌を作りたい！」
「ボクが作ったフィギュアを買って！」
「プレミアムグッズ多数あり！」 etc

2月情報号好評発売中！

定価420円（税込）

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
❶ゲーム全般　❷アニメ、特撮など映像メディア全般　❸コミック　❹同人誌　❺コスプレ　❻模型関係　❼トレーディングカード　❽声優、芸能　❾パソコン　❿その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
❶売ります（ゆずります）　❷買います（ゆずってください）　❸友達募集　❹会員募集　❺交換　❻原稿執筆（します＆募集）　❼私（達）に注目して　❽その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）

ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B：150文字まで　C：53文字まで　D：166文字まで）

C　A　B

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ
〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

電話番号　（　　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？
最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

キリトリ

キミも情報を載せよう！

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替でのみ受け付けております。



●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ（小）：ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円

Bサイズ（中）：ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料2000円

Cサイズ（中）：ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料2000円

Dサイズ（大）：ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料4000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。■数字は1マスに2文字書いて構いません（半角扱い）。■特殊な文字は掲載できない場合があります。■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません！●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借（ゲームソフトやビデオソフトなど）■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの■公序良俗に反するもの■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの

その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意！●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむおえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

宛先

〒101-8935　東京地千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切：毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

創刊第1号好評発売中！（毎月26日ごろ発売!!）

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム



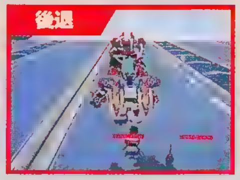
年明け一発目のバーチャロン・オラトリオタングラム情報は、基本操作のついてだ。
基本的には前作とほぼ同じなので、継承されている部分は表にまとめてみたが、ダッシュ系の操作に変更点が見られ、ゲームの展開を大きく左右する重要な要素が含まれているので注目してほしい。

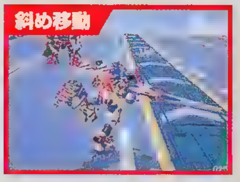

今回は水中戦もあり。はたして操作方法は？

ACTION	REVER	COMENT
前進	↑↑	左右両方のレバーを前に倒すことによってバーチャロイドは前進をする。
後退	↓↓	左右両方のレバーを後ろに倒すことによってバーチャロイドは後退する。
斜め移動	↗↗	左右両方のレバーを斜めに倒すことによって、バーチャロイドは斜めに移動する。斜めに移動できる方向は、左右斜め前後の4方向が可能。
右側進	→→	左右両方のレバーを右に倒すことによってバーチャロイドは右側進する。
左側進	←←	左右両方のレバーを左に倒すことによってバーチャロイドは左側進する。
右旋回	↑↓	左のレバーを前、右のレバーを後ろに倒すとバーチャロイドは右回り（時計回り）に旋回する。
左旋回	↓↑	左のレバーを後ろ、右のレバーを前に倒すとバーチャロイドは左回り（反時計回り）に旋回する。
ジャンプ	←→	左のレバーを左、右のレバーを右に倒す（両方のレバーを外側に倒す）ことによって、バーチャロイドがジャンプする。また、ジャンプ中に両方のレバーを内側に倒すとジャンプキャンセルとなり、地上に急降下する。
ガード	→←	敵と接近しているときに、左のレバーを右、右のレバーを左に倒す（両方のレバーを内側に倒す）ことによって、バーチャロイドがガードする。ガードが成功すれば、相手の近接攻撃のダメージをかなり軽減してくれる。

BASIC ACTION

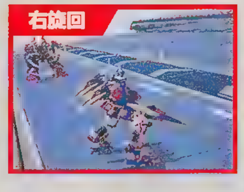

前進


後退


斜め移動

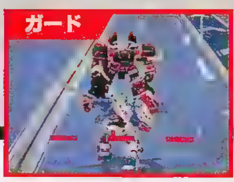

右側進


左側進

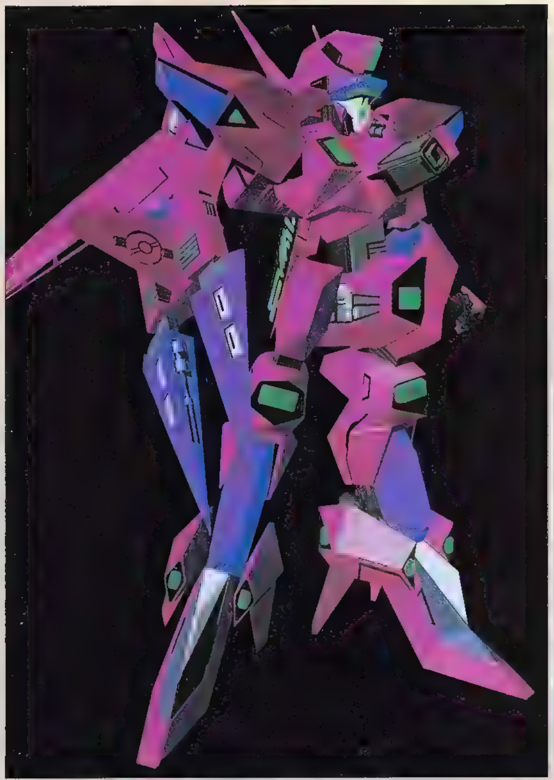

右旋回


左旋回


ジャンプ


ガード





Tactical Reconnaissance Virtuaroid-06-E VIPER II

戦術偵察用バーチャロイド。開発コストを抑えるために、テムジンの機体がベースになっている。■しかしながら、現段階では左のサイファーがバイパーIIの後継機種なのかどうかは判明していない。

天翔る遮光の翼再び

NEW ACTION

ダッシュ

前後左右斜めの計8方向にダッシュすることが可能。

操作は、ダッシュしたい方向にレバーを倒し、ターボボタンを1コだけ押すことでバーチャロイドがダッシュする。

以上が今回のダッシュ方法だが、ここで注意したい変更点がある。

前作で、ダッシュキャンセルをするときには、ダッシュしている方向と逆の方向にレバーを倒してターボボタンというものだったが、今回はレバーに関係なく、ダッシュ中に再度ターボボタンを押せばダッシュキャンセルが可能となったのだ。

また、ダッシュするときに、ターボボタンを2コ同時に押してしまうと、その時点でダッシュキャンセルになってしまい、ダッシュができないので注意したい。

前作で慣れている人は、ダッシュするときには、ターボボタンが1コということを肝に銘じておこう。



ダッシュは多少の変更点あり。

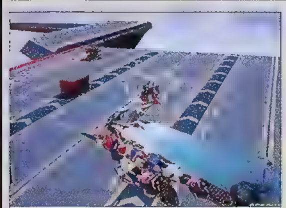
空中ダッシュ

オラトリオタングラムから加わった新たな操作方法である空中ダッシュ。

その名の通り空中でダッシュすることができるようになったのだ。

操作方法は、ジャンプ上昇中（上昇中のみ）にレバー＋ターボボタン1コで8方向いずれかにダッシュすることができる。

空中でダッシュができるということは、空中ダッシュ攻撃ということが容易に思いつくが…？詳細は今後の連載で明らかになるだろう。



空中でダッシュできるということは攻撃も…？

クイックステップ

近接時の特殊移動方法として、「クイックステップ」というものが新たに追加された。

これは、相手の側面へ高速で回り込むといったもので、相手の近接攻撃をとっさに避けたいときなどに使用すると非常に便利な移動方法となる。

操作方法は、「ターボボタンを押しながら方向入力」（例えば右斜め前など）すればいい。

ちなみに、通常ダッシュはレバーを入力してからターボボタン。クイックステップはターボボタンを押してからレバー入力なので、間違えないよう注意したい。

相手との距離によって、どれくらい回り込めるのかが変わってくる。

以上のようなことから察するに、前作の回り込みと多少似たようなところがあるが、より複雑な動きが可能になることは間違いないだろう。



敵の攻撃をクイックステップでかわしつつ、



近接攻撃で反撃だ。

ルアーを知る



ルアーをうまく使い分けることも、バス釣りには重要なことだ。

担当：神保町バサーズ

GetBass™ SEGA BASS FISHING.

場所や水温を考えて、その条件にあったルアーをチョイスしていくことが重要なので、今回の記事を参考にしてより良いルアーをチョイスしてみてほしい。

ルアー食わせるには…

ルアーチョイスも重要だが、実際にルアーを食いつかせなければ話にならない。

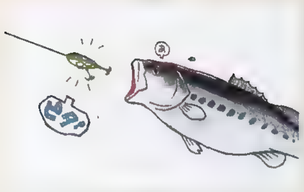
小さいサイズのバスであれば、リールを巻いているだけでもルアーに食いついてくれるが、大きいサイズのバスとなると警戒心が強く、なかなかルアーに食らいつこうとはしない。

では、どうすればルアーに食いつかせることができるのかという問題になる。

バスは基本的に元気な小魚などを必要に追いかけ回すことはせず、弱ったものを確実に狙うという習性がある。ということは、弱った小魚を演出すればいいわけだ。

実際のゲーム中では、バスがルアーを追ってきたらリールを巻くのを止めて、ルアーの動きを止めてやるといい。

バスがルアーを追っているときにリールをガンガン巻いてしまうと、ルアーに食らいつく前に、あきらめてしまうことがあるので注意したい。



ルアーを食らいつかせる時はルアーを止めること。

SHALLOW CRANK



ルアー選択の画面でEASYと表示されているように、非常に扱うのが簡単なルアーである。

ルアーアクションはリールを巻くと、ルアーが小刻みに震えながら潜っていくというものだ。

また、リールを止めれば浮いてくるルアーなので、基本的なルアーアクションとしては、リールを巻きつつ、ある程度潜ったらリールを止めるといった動作で、図のような動きをさせることができる。

ルアーの浮力がある程度あるので、水底を狙うことができないが、中層を狙うには、もってこいのルアーだといえるだろう。



VIBRATION



先ほどと同じく、EASYと表示されたルアー。

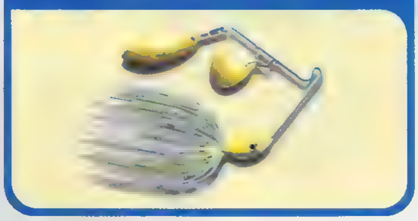
ルアーアクションが、小刻みに震えるのは先ほどと変わりはないが、リールを巻くと、水面に向かって上昇してくるのが特徴だ。

ルアーの浮力はなく、リールを止めると、ルアーが沈んでいくというアクションになるので、キャスト（ルアーを投げる）したらルアーが沈むまでリールを止めておくことが必要だ。

ルアーが沈むといっても、勢いよく沈んでいくわけではなく、ユラユラと沈んでいくので、やはり水底を狙うルアーではなく中層をターゲットとしたルアーである。



SPINNER BAIT



EASYと表示されているルアーではあるが、ルアーアクションが上記の2つとは大きく異なるルアー。

見て分かるように、浮力のあるルアーではないので、上下の動きといったアクションをすることはできない。

このルアーの最大の特徴は、針金の上についた2枚の金具が水の抵抗を受けて小刻みに震えたり、回転するため、大きな音を発することにある。

基本的な操作は、ある程度ルアーを沈めて、後はゆっくりリールを巻くだけ。

これも、それほど重いルアーではないので、中層を狙うルアーであるといっていいだろう。



MINNOW/JERKBAIT





ノーマルと表示されたルアーで、一番小魚に似た形をしているルアー。

ルアーアクションは、リールを巻くと沈むルアーなのだが、急角度に沈んでいくわけではなく、浅いところで動くルアーだ。

また、小刻みに震えるのだが、見て分かるように、大きいルアーなので、先ほどのルアーと比べて震える動作が激しい。

中層よりもやや上の位置に漂うルアーなので、上下の激しい動きをすることはできない。

基本動作はゆっくり巻いて、ときには激しくといった感じでOK。

DEEP CRANK





ノーマルと表示されたルアーだが、場所を選ぶルアー。

ルアーアクションは、リールを巻くと急角度で沈んでいくルアー。

操作だけならSHALLOW CRANKと変わりはないが、ルアーの沈む勢いが半端ではなく、一気に水底まで潜っていくルアーなのだ。

岬などの水深が深い場所は、このルアーをチョイスし、低層を狙うということも考えられる。逆に、水深の浅い場所ではイマイチ使いにくく、釣り場を選ぶルアーだ。

水底にルアーをぶつけて、そのとき発する音でバスを寄らせるということも可能なので試してみるのもいいだろう。

PENCIL BAIT





ディフィカルトと表示されたこのルアーは、他のルアーとは全く違った特徴をもっている。

このルアーの特徴は沈むことがなく、水面に浮くということだ。

また、ただリールを巻いただけでは、自分に向かって真っすぐ進んでくるだけで、何のアクションもしてくれない。このルアーにアクションを加えるには、ロッド（竿）を小刻みに動かし糸を引っ張ったりすることで、水面に浮かんでいるルアーが、左右不規則に動き回るのだ。

多少難しいが慣れれば楽しいので、一度はやってみることをオススメしたい。

バサ兄いのフィッシング
究極大全#2・番外編

セガ主催 ブラックバス釣り大会レポート

今回は12月中旬に行われた、本物の「ゲットバス」大会の模様をお届けする。

去る12月12日、埼玉県郊外の釣り堀「吉羽園」にて、セガ主催「ゲーム雑誌対抗バス釣り大会」が行われた。

なぜゲームの「ゲットバス」ではなく本物の釣りなのか…ふとした疑問が脳裏をよぎる。だがゲットバス開発陣は、実はバリバリのバサー揃い。どうせなら本物を…ということなのだろう。

というわけで内神田バサーズからは、バサ兄いとSHO（+運転手キャサ夫）がはせ参じ、巨バスを求めていざ戦いの地へと赴いたのだった。

GET BASSES!!

大会のルールは、時間内に釣り上げたバスの総重量で競い合うというもの。1チーム2名+セガ開発の助っ人1名で各チームは3名で構成されている。出場チームはゲーメスト、グレートサターンZ、サターンファン、セガサターンマガジン、電撃セガサターン、マイコンBASICマガジンの計6チームだ。

さて、我がゲーメストチームには開発から1月15日号のインタビューでおなじみの郷司さんが加わった。ゲストのバスプロから説明を受けた後、小さな水車の前に陣取って早速釣り始めた。

ルアー釣りというと魚の形をした「プラグ」などが思い浮かぶが、時期的に食いが悪く、またゲットバスに出てくるような巨大なバスがそうそういるはずもないため、小魚やミミズをかたどった「ワーム」と呼ばれるルアーを用いた。それゆえ釣り方も餌釣りに近く、底に沈めてゆっくりと引く、といった感じになる。

釣り始めた矢先、まずバサ兄いにヒットーと思いきや手元まで来た瞬間にバラしてしまう。ここは釣り堀ということで、釣り針の「返し」はすべて潰さなくてはならない。そのためがっちり食いついても、通常より外れやすくなっているのだ。とはいえヘボい。

それからほどなくしてSHOが立て続けに2匹釣り上げる。小さいながらもなかなか幸先いい出だしだ。



SHOが1匹釣り上げた。こいつぁうまそうだぜい。

そして一人寡黙に釣っていた郷司さんが500グラムを超す大物（ゲームと比較しないこと）を釣り上げ、メスト陣は一気に沸き立つ。



さすが郷司さん。手慣れたもの。ちなみに我がチーム最大の560グラム。

この後SHO、バサ兄いも各1匹ずつ釣り上げ、6匹で計1600グラムとなかなかの好成績。



バサ兄いFISH!!こいつあでかい。

だが結果は2位。わずか160グラムの差で、セガサターンマガジンに優勝を持っていかれてしまった。バサ兄いの最初の1匹が悔やまれるところだ。

ともあれ大会は終了。春になったら仕事の合間を縫って、プライベートで釣りに行くことを堅く誓い合う内神田バサーズであった。ゲットバス開発陣の粋なはからいに感謝の意を表するとともに、次回の北アメリカ大会に期待したい（ないって）。



当日の面々。お疲れさま。



「R」だ。
僕らは「R」を忘れない。
僕らの「R」キャンペーン
実施中!!
商品の解説書にあるクイズの答えを書いて送ろう! 抽選で特製オリジナルグッズをプレゼント!
5,800Yen（税別）
CONTENTS
◆ R・TYPE / R・TYPE II
◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
◆ 最新作「R・TYPE⊿」ムービー


PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
BEAM
1P- 34800
HI- 17
あっ
R・TYPES
2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/
スタッフ募集中
①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
詳しくはお気軽に☎076-277-3800
担当吉本までどうぞ

SS バンプレスト 発売中 6800円(税別)

システム、理解してる?

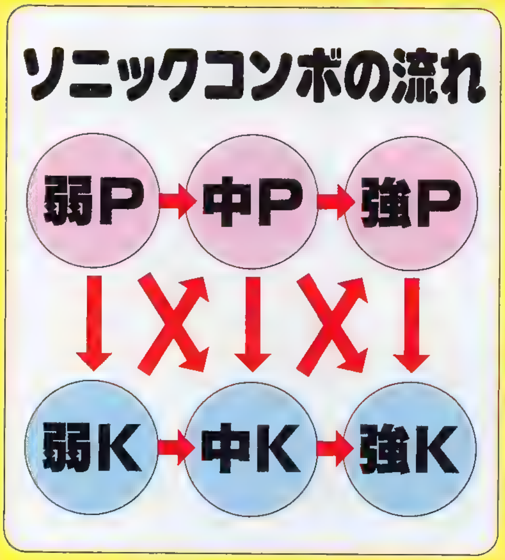
速攻生徒会

いよいよ発売された、期待の『速攻〜』。だが、このシステムをどれだけ理解してるのかな?

このゲームには、色々なシステムが存在する。過去の2Dゲームに存在したものに似たようなものもあれば、完全に独自のものもある。それらを使いこなしてこそ、自ずと勝利は見えてくる。

一応はソフト自体に添付されているマニュアルにもシステム解説はされているが、それだけでは説明し切れなかった部分を、白日の下に晒す。





通常技でコンボれ!! ソニックコンボ

通常、連続技と言えば通常技をキャンセルして必殺技を出すものが多い。だがこのゲームでは、ある法則に従って技を出しさえすれば、通常技から通常技が連続技になるのだ。



順番にタイミング良く、タンタンと押していくべし。

何でもキャンセル 超キャンセル

ソニックコンボの欄にて通常技キャンセル必殺技について解説したが、実は『速攻〜』の連続技システムは、それだけではない。なんと通常技はもちろんのこと、必殺技ですらキャンセルして攻撃を出すことも可能なのだ。

その名も超キャンセル。そう、ゲージを消費してのみ出すことのできる鉄腕必殺技は、必殺技のモーションすらキャンセルして発動することが可能となっているのだ。

もちろん必殺技のヒット中に超キャンセルにて鉄腕必殺技を出すことで、組み合わせによっては連続技として成立する。つまり、この組み合わせを知っているか否かで戦闘力が大幅に変わるのだ。

また超キャンセルに限ったことではないが『速攻〜』では、ソニックコンボやダッシュソニックコンボ中の通常技をキャンセルして必殺技を出すことができる。必殺技を出せるということは鉄腕必殺技に繋げられるということだから、跳び込み攻撃・ダッシュソニックコンボ→必殺技→鉄腕必殺技→鉄腕必殺技というような組み合わせも可能になっており、キャラによっては40ヒットオーバーの連続技も可能となってくる。だがキャンセルのタイミングは非常にシビアなので、相当の練習が必要なのだが…。トレーニングモードで木偶相手に、バリバリ練習するっきゃないね。目指せ究極コンボ!

榊原優子のバアイ

これまた超キャンセルの大利用コンボ。やられ判定がこんなに残ってたなんて、当ててみるまで知らなかったって感じですな。


まずは跳び込みからしゃがみ中パンチとかに繋いでみて…、


超キャンセルでユーコノーボム。当たり前過ぎですな。


んで優子が地上いるうちに、超キャンセルしちゃうと…、


ユーコメロディアスで拾えちゃったりするのだ。

本多愛のバアイ

非常にベーシックな技を持つ本多愛。本多対空は割り込み用だけでなく、連続技や対空などにも使えるというスグレモノだ。


まずは通常技でちょっとコンボっておきますかね?


キャンセルして本多対空。ここまでは至って普通のコンボ。


それをメガ本多対空で超キャンセルしちゃってマス。


上昇中に再びメガ本多ダイブで超キャンセル。って痛エよ。



メガ本多対空をさらにメガ本多ダイブで超キャンセル。繋がってマス!



本多対空を超キャンセルしてメガ本多対空へと繋いでみました。

調べて強くなれ 追い打ち攻撃

ある特定の攻撃を当てたあと、相手は空中へと吹き跳んでいく。だがこのとき、攻撃した側の硬直が解けていたとしたら、その相手に再び攻撃を出してみよう。ホラ、当たったでしょ？ こういう連続技もアリなのだ。

ただし全ての技がこのシステムに当てはまるというわけではないし、大抵の攻撃は相手が弾けたとしても次の攻撃が出るまでが遅く、間に合わないことが多い。だからこそ、追い打ちの入るシチュエーションを調べ尽くして、僅かなダメージながらも追い打ちを入れていくようにしよう。いつかは、その小さな努力が勝率に影響するはずだ。

ちなみに代表例としては、榊原優子の中足払いが挙げられる。この技は相手が地上にいるときにヒットしても弾けないが、対空として使うことで相手を空中に弾くことができる。そのあとは…フフ。


榊原優子の中足払いを対空として使うと、相手は空中に弾けていく。


それを昇りパンチで追い打ちするとホレ繋がってるでしょ？

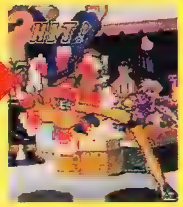

スカった…
昇り強キックだと間に合わない。攻撃判定発生時間の違いなのか？


このあとに…
画面端の相手が本多対空で空中に弾けたところを…、


こんなのが…
本多乱舞で拾う。って、こりゃ相当のダメージですよ。


これから
後藤久美子は弱足払いを当てておき、キャンセルで魔吸1号を出す。


これを当てて
連続ヒットになるんで、この辺りで追い打ちの準備をすべし。


これで拾う
弾けた相手にダッシュ強キック。立ち強キックの方が痛い。

誰だこいつら？

ストーリーモードにて、5人以上のキャラでゲームをクリアすると、キャラクターセレクト画面にラスボスである〝宇宙番長〟が出現する。もちろんプレイヤーが使うことができるようになっている証拠である。

また宇宙番長を使ってストーリーモードをクリアすることで〝裏切りの本多愛〟が使えるようになる。これはキャラクターセレクト画面に変化は現れないが、本多愛にカーソルを合わせたときにスタートボタンを押しながら選択すると、キャラ名表示が変更されているはず。

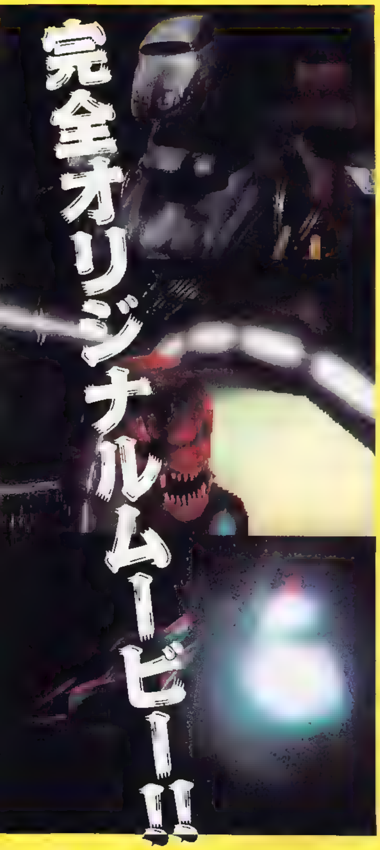
同様に裏切りの本多愛を使ってクリアすると〝影の服部菜桜子〟が使えるようになる。セレクト方法は本多と同じく、スタートを押しながら選ぶ。

さらに影の服部でクリアすると、オプションのシステムボイスが追加されるぞ。


あの厳しい攻撃を繰り出してきた宇宙番長。もちろん反射レーザーも酷いまんまだ。


裏切りの本多。鉄腕必殺技が2個追加されている。かなりの極悪っぷりだ。


足下のアレがいない代わりに、色々な部分がパワーアップされている服部。結構ヤバ目。



PS アイレム 2月5日予定 5800円(税別)

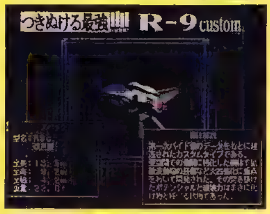
覚えているか"R"の感動を!

R・TYPES

業務用として登場し、後に『〜II』や『〜LEO』といった続編も登場した人気作品の移植なのだ。

覚えてるだろうか? マンネリになりつつあった横スクロールのシューティングゲームとして登場していながら、フォースと呼ばれるオプションにより、全く別の面白さを持っていた『R-TYPE』を。ショットボタンを押さえておき、エネルギーを溜めてから発射する強力な波動砲システムを持った『R』を。今その感動は『〜II』とカップリングされ、プレイステーション上にて忠実なかたちで再現された。今一度、その感動を味わってくれ。

ライブラリー収録

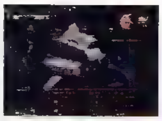


自機R-9の資料など、世界観を知るための映像資料などが詰まりまくり!

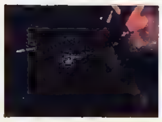
COMING SOON

R-TYPEΔ(デルタ)

『R・TYPES』には、初代『R』と『〜II』が収録されているほか、次回作である『R・TYPEΔ』のデモMOVIEも収録している。



自機は複数からセレクト可能。性能も違うぞ。

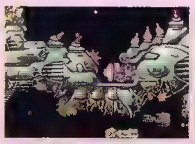


こんな視点など、ステージ中に視点が変わる。



R・TYPE

「それまでにない要素を持ったシューティングを」というコンセプトによって企画されたこのゲーム。発射/合体することにより異なる攻撃方法を行うことのできる"フォース"や、ショットボタンを押さえ続けることで発射が可能となる、強力な波動砲といった部分に加え、攻撃手段としても発射したレーザーが壁に反射することなど、さまざまな部分で目新しい要素の塊だった。さらには1画面に入り切らない約3画面にも及ぶ巨大なボス(しかも1ステージ中がまるまるボスとの戦闘!!)の面など、ステージ構成も明らかに独自の方向性を持っていた。いずれにせよ、後の時代に名前を残すゲームであったことは間違いない。



これが噂の3画面ボス。ステージ冒頭から戦闘継続。



2面ボス。でもこの形、ちょっとエロチック…。



対空レーザー

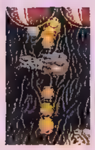


前方に対して強力な破壊力を持つ攻撃手段。

反射レーザー



壁に反射して広範囲へ。



対地レーザー

地面に触れると、壁沿いに攻撃が"流れる"レーザー。

R・TYPE II

基本的なシステムは名作『R・TYPE』を踏襲している。波動砲よりもさらに強力な拡散波動砲や、敵の位置を自動的に検知して攻撃するサーチレーザーなど、自機R-9もR-9カスタムとなり、細かい部分が強化されているのが特徴だ。

ステージ構成は前作とは違うイメージを持った面が多いのだが、1面ボスのザブトムなどは前作の1面ボスであるドブケラドプスの残骸を寄せ集めて作ったものであり、ボディに強化装甲を付けたような外見をしているなど、あちこちで前作の名残を発見することができる。



自機が水面に触れると、こんな感じに水飛沫が。

ザザーッ

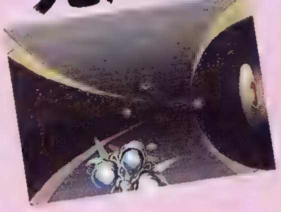
ザポーン



敵も水中から突然、ザポーンと出現する。



発進!!



PS　コナミ　3月26日予定　予価5800円

3DアクションADVとパズルが合体!?

ジャージーデビルの大冒険

フル3D表示による空間のなかで、アメリカン・カートゥーンチックなキャラが大暴れ!

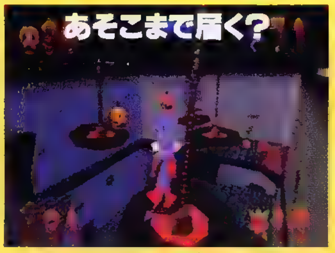
アメリカ生まれのコウモリ猫"ジャージーデビル"を操り、広大な3D空間を飛んだり跳ねたり攻撃したり押したり…自由自在に暴れまくれる、そんなアクションゲームだ。

だが純粋なアクションゲームと思ったら大間違い。ステージクリアのためには鍵が必要で、その鍵を得るためにはタイミングと反射神経だけではなく、謎解きの要素もあったりする。もちろんマップ上に展開されたギミックも想像を絶するほどの種類が存在するのだ。

ステージは全部で50以上もあり、謎解きも含めると、長く遊べそうな感じだね。



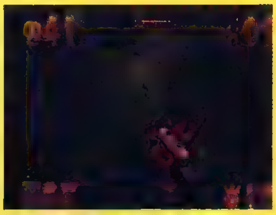
自由自在に空を移動。広すぎて、どこから来たのか忘れちゃった。



むむ～、ジャンプしたいんだけど、あそこまで届くかなぁ?



ボスとの戦闘。奥行きがある分、逃げる範囲も広いのか?

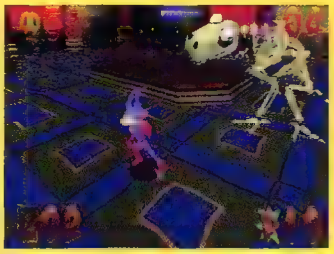

すべてが3Dで構成されている空間だけに、どこに行くのも自由自在!



コイツが主人公のジャージーデビル。敵もコウモリやカメ、ワニにクモ、カエルにオバケと個性派揃いだけどね。


もしかしてソレ、投げるつもりだったりする? ちょっと勘弁…。

ホネー!!


ホネっすよ、ホネ! コキコキ動いてますよ、旦那!

※画面はすべて開発中のものです。

SS　データイースト　2月26日予定　6800円(税別)

気づけばそこは、廃屋の一室だった…

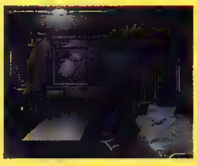
慟哭　そして…

美麗なグラフィックに彩られた、ちょっとエッチなサスペンス・アドベンチャー。

山のふもとにある高校に通う主人公と、そのクラスメートである笹本梨代。ふたりは帰宅途中のバスにて事故にあい、気を失ってしまった。目覚めると主人公は見知らぬ廃屋の一室に、閉じこめられていた…。

そんなストーリーから始まるこのゲームは、コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。しかもグラフィックはハイレゾモードを使用することで相当なレベルに到達しているほか、ちょっとエッチ♥なグラフィックもあったりする。数々の謎を解きつつ、廃屋を脱出するのが目的だ。


消えゆく意識のなかで、ハッキリと梨代の顔を見た…。


ここはどこだ? なぜ、ドアに鍵がかかっているんだ?


良かった。廃屋のなかには、他にも人がいたんだ。


ガムを取れって…パンツ、見えてるよ。

廃屋に迷い込んだ人々


笹本梨代
主人公のクラスメイト。穏やかで優しい性格なうえ、人見知りせずに誰とでも仲良くなれる。


椎名真理絵
主人公の学校に勤める化学教師。生徒に人気の高い美人教師だが、謎の老人との関係が気になる。


羽鳥いつみ
主人公とは別の高校に通っていたため、面識はない。明るい元気な15歳の高校1年生。


青木千砂
いつみと同じ高校に通っており、男子からの人気は高いが優等生で彼氏はいないとか。

第2回 モンスター甲子園 結果発表!!

CDからモンスターを誕生させて、強いモンスターに育てていく育成SLG『モンスターファーム』。子供たちを中心に、販売本数50万本を超える大人気PSソフトである。

そのソフトを使った全国大会の決勝戦、つまり日本最強のモンスターとブリーダーを決める大会が、昨年12月23日に有明のTFTホールで行われたぞ。今大会の見どころは、第1回大会の優勝モンスター、ベニヒメソウの攻略が研究されていたことだった。惜しくも準優勝となったが、大阪地区代表の石川慶二さんが操るピンキー(スエゾー系)の活躍は、会場全体を大いに沸かせてくれたぞ。ちなみに優勝は、関東地区代表の松本浩二くんが操るベニヒメソウに決定。やはりベニヒメ強しっ!!

(業界最強　坂上)



会場限定グッズの販売もあり、大勢のブリーダーが集まった。

第3回モンスター甲子園開催決定!!　2月から予選大会が始まり、東京ゲームショウ'98春が決勝の舞台になる予定だ。さぁ、今すぐレッツブリーディング!



速攻生徒会 サターン版





■ついにヴェールを脱いだ対戦格闘ゲーム「速攻生徒会」!ゲーメストが監修したんだから面白いに決まっているのだ。つーことで絶対買い!

サターンソフト速攻生徒会　価格7140円　送料:H　通販番号:T-20611G

スーパーリアル麻雀トレーディングカード

2/21発売



■ゲーメストトレカの第2弾!リアル麻雀PII~7のヒロインが総登場のオフィシャルイラストに加え、田中良先生他、人気作家陣による描き下ろしイラストを合わせた126点を収録。絶大な人気を誇るシリーズのトレカなので、売り切れは必至。購入は今すぐFAXで!

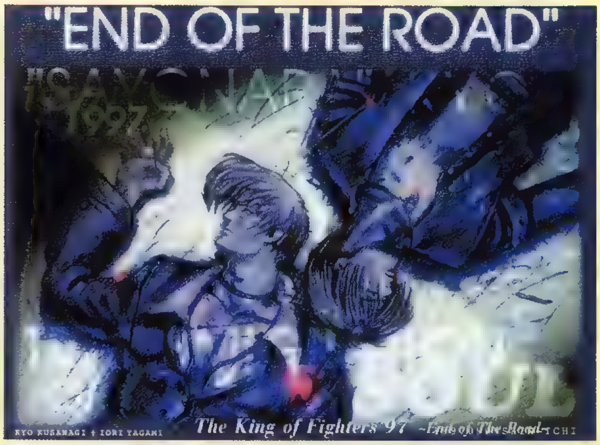
注意!!
FAX注文専用

1BOX　価格4946円　送料:500円　通販番号:ST-37B

1998福袋

福袋の申し込みは2月6日消印まで有効です

オリジナルアイテムその1
京&庵ジグソーパズル



オリジナルアイテムその2
等身大ポスター

■今年の福袋は、京&庵の豪華500pジグソーに、お馴染みの等身大ポスター!ジグソーはモリオカシンイチさんのかっこいい絵柄だけど、色調が暗いんでちょっと難度高いぞ。こりゃしまった!どちらが当たるか分からないお楽しみの等身大ポスターは、ベストキャラ賞1位と3位のバレッタとリリス。イラストは伊藤真美さんと、るりあ046さんだ!もちろん、その他にもお宝なグッズがたくさん詰まってるぞ!

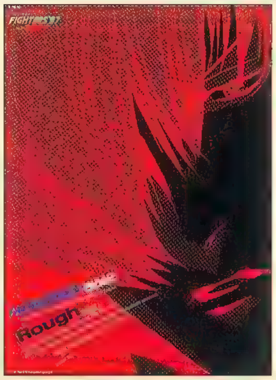


ゲーメスト福袋'98　価格3675円　送料:E　通販番号:TP-15

ゲ人&読サビNEW GOODS



複製原画集



■好評の庵複製原画集の第2弾!今回は私服状態の庵を描いた魅惑の一冊。なんだか、イラストレーターたちのコメントにも妙に熱がはいってます。

八神庵複製原画集side2Rough
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−191



■年末のコミケ会場でも大人気!七瀬葵先生の描いたナコ&リムの決定版。今まで新声社の商品などに使用されたイラストに加え、描き下ろし1点を加えた豪華な複製原画集。

七瀬葵複製原画集　神ノ童
価格2100円　送料:E
通販番号:SS−196

お詫び　前回の[illegible]、「七瀬葵複製原画集　神ノ童」の値段を誤って掲載してしまいました。正しくは2100円です。申し訳ありません



■元祖複製原画集!有名作家の描き下ろした庵が満載!これでもかって感じですな。

八神庵複製原画集SUFFERING
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−186



■庵と並ぶKOFの双璧、草薙京の画集ももちろん発売中。やっぱ、全部揃えないといかんよ。

草薙京複製原画集BURNING
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−192



KOF'97ビデオ
価格6825円　送料:H
通販番号:GV−41

■極限までに連続技にこだわった、まさに実戦向けのビデオ。通常のキャラに加え、隠しキャラの攻略もばっちり収録。



怒首領蜂ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV−39

■業界中が注目する驚異のプレイヤー「ZBL-NAI」氏のハイスコアプレイを収録した史上最強のビデオ。

ナコ&リムバインダーに専用のリフィールが出来てしまったのだ。

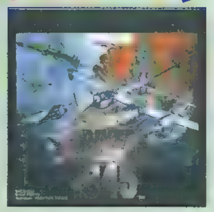


NEW

七瀬葵リフィール　ナコルルルーズリーフバインダーノート用紙
価格525円　送料:E　通販番号:SS−195

■ナコ&リムバインダー専用の用紙を作ってしまったのだ。専用だから他のモノに使うのは不許可。30枚セット。名前長くてスマン。

ここでしか買えねいです



■彩京の超人気シューティング「ストライカーズ」の1作目と2作目の曲がまとめて収録された贅沢なCD。しかもマルゲ屋、及び読サビでしか手に入らないのだ。ゲーメストが開発者・泉谷雅樹氏に行なったインタビュー記事も掲載されているぞ。

STRIKERS 1945.I
STRIKERS 1945 CD
価格1890円　送料:E
通販番号:SGCD−0001

フールのネコぬいぐるみ

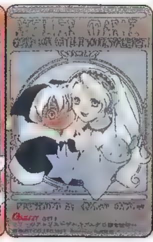


■予想してたよりも売れてて、わりとどうしようって思ってます。

フールのネコぬいぐるみ
価格1050円　送料:E
通販番号:DT−3



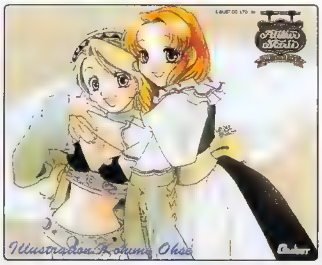
マリーテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−1



マリーADテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−2



マリーのアトリエアンケミストテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−4



マリーのアトリエマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:GST−3

goods plaza

BILLY KANE

■プレミアムアイテムが付くビリー革ジャンキャンペーンも、今号でラストチャンス！今すぐ注文してくれ！

特典1.「NO SMOKING」マーク入りフリーケース
特典2.天獅子悦也イラストビリーテレカ
特典3.るりあ046イラストビリーテレカ



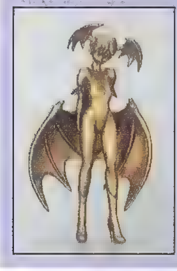



ビリー革ジャン　価格52290円　送料：E　通販番号:SS－173



1/11サイズフィギュア

購入者の中から抽選で20名に金色リリス（写真下）をプレゼント。詳しくは同封のハガキを見てね。





春麗　フィギュア
価格6090円　送料 G
通販番号 C－184

■ポリストーン製の塗装済み完成版フィギュアなのだ。飾っておくれ。

さくら　フィギュア
価格6090円　送料.G
通販番号:C－183





■SNKトレカのためだけのバインダーだ。表紙イラストはことぶきつかさ先生。同じ絵柄の特製カードが付くのだ。

SNKトレーディングカード
オフィシャルバインダー
価格2310円　送料:E
通販番号 SS－193

【訂正とお詫び】
ゲーメスト1998年1月15日号（No.211）204ページで、中村博文先生のプロフィールが間違って掲載されておりました。
誤）■ガンバード、天地無用等のキャラデザインでもお馴染みの、…
正）■ガンバード、戦国エース等のキャラデザインでもお馴染みの、
中村先生ご本人を始め、ファンの方々に多大なるご迷惑をお掛けしてしまいました。ここに深くお詫び申し上げます。
今後、二度とこの様な事を繰り返さぬよう、制作スタッフ一同、最善の努力をする覚悟であります。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

ゴールドチケットサービス
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



1 メルティ爪切り
2 コインホルダー
3 メルティテレカ
4 [illegible]テレカ
10点
5 メルティカードケース
20点
6 メルティスポーツタオル
30点
7 メルティTシャツ
40点

郵便払込通知票で注文した場合の送料
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：BURNING（E）　1個　500円
春麗フィギュア（G）　1個　800円
KOFビデオ（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

G-Model神保町の特訓に耐え抜いた奴の名は忍者G-Model荻窪店

ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

―― ゲーメストプロデュース ――

文：福田柵太郎
協力：マルゲ屋荻窪店

G-Model瓦版

1998/2.28
VOL.7

九割九分九厘の出来だぞ！G-Model東京荻窪店！

第5回瓦版でG-Model荻窪店とのファーストコンタクトを試みた我々取材班。小粋な広めの荻窪店内部と、筐体数0のガランドゥ状態だったという寒さが伝わったと思います。

あれから2年。ついに瓦版カメラマンのキッズベルに「オギクボ」の文字が！今こそ第2回G-Model荻窪店取材を敢行するとき！荻窪へ向かう電車で仮眠を取り、心だけリフレッシュした私たちはふにゃふにゃと荻窪駅南口の大地に立つ。先の取材で「南口にはゲーセンはない」とか書きましたが、それは誤り。しっかりゲームセンターがありました。目に見えるものが真実とは限らないわな。すいません。

気を取り直してマルゲ屋荻窪店とG-Model荻窪店が入居しているグローリアビルを見上げる取材班。その刹那！虚ろな4つのモノアイに光が宿った！「ロゴが変わった!?」

階段脇に貼られているマルゲ屋荻窪店の「この上マルゲ屋↗」がカッコよくなっている。前のもスキだが今度のは大好きだ。日進月歩とはマルゲ屋全店とG-Model荻窪店のためにある言葉だ！

グローリアビル2Fの、シャッターが降りたG-Model荻窪店の外観は前回となんら変更点は見受けられなかった。内部も相変わらず筐体0だったら前回の写真を流用すればいーや″などと邪な考えに取りつかれ、G-Modelの扉をくぐる。

そこには信じられない光景が！



「筐体がある！ひいふうみい…指が足りないほどに！」

その数なんと50台！（1月7日現在、プライズマシーンと大型筐体除く）50インチモニターのドミーシアター、群れ成すブラストシティ！イーグレット2筐体！スーパーNEO！インプレス！サイバーリード！と、まさに筐体の多国籍軍といったトコですかっ、1月7日現在。

しかも、その50台を正式配備しても、まだ空きスペースは十二分にあるという驚異の吸引力、いやさ収容力。こいつは広いぜG-Model。

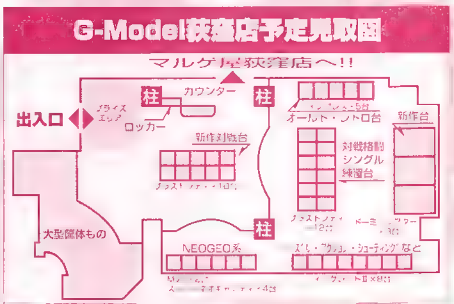


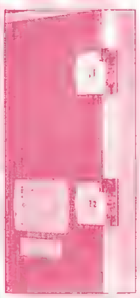
「まだまだバキューモン並みに大きくする予定ですよ」

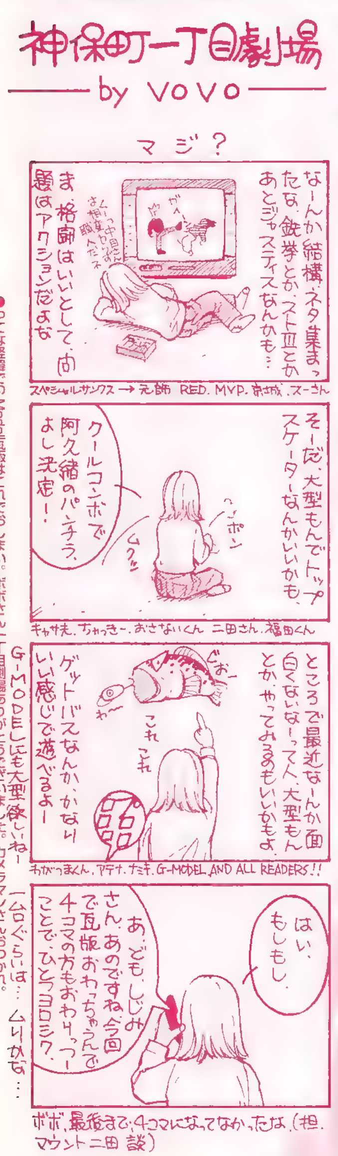
とはG-Model荻窪店否認可店長銀河鉄郎氏の念。頼もしいと同時にちょいと頭が痛いです。

G-Model荻窪店第2の秘め事、それはロッカーだっ！G-Modelよ合法なれ。

G-Model荻窪店予定見取図







●…G-Model瓦版はこれでおしまい。ボボさん「一丁目劇場」ありがとうございました。カメラマンさんおつかれ。
G-MODELにも大型欲しいねー
一台ぐらいは…ムリかな…

G-Model回覧板

G-Modelイベントリスト
今号のイベント情報

神保町〜Jinbouchou〜

2/7	（日）	プチカラット大会（対戦）
2/8	（日）	鉄拳3大会（第10回）
2/14	（土）	ヴァンパイアセイヴァー2大会
2/15	（日）	月華の剣士大会（第3回）

大会ひとくちメモ

■大会は基本的に最大32名トーナメントで行います。受付は当日の10時から店頭にて（先着順ですのでお早めのエントリーをお願いします）。なお、マルゲ屋瓦版に付いているイベント優先券はG-Modelではご利用になれませんのであらかじめご了承ください。

今月のライター台
ゲーメストライター選

2月15日より
G-Modelライター台第6弾として入荷！

■D&D タワーオブドゥーム

カプコンのゲーム性と、元祖RPG「D&D」のファンタジー性が見事にフュージョン。非常に多彩なアクションが売りだけど、難しく感じてしまう人もいるかもね。でもゲーメストを読み返せばきっとクリアできるはず。剣と魔法の世界を存分に堪能してほしい。

■魔法大作戦

これぞライジングの元祖！STGの至宝！ハデハデな演出と個性的なボスたちとのバトルは圧巻の一言。これまた難度は高めだけど、パターンを見切れば勝機は見える！G-Modelで稼働中の1ヶ月の間にクリアせよ。

●G-Modelではひきつづきおたよりを募集しております。G-Modelに希望すること、ゲームをモチーフにした凄惨なイラストからメッタクソな批判まで、幅狭く募集中！宛先は神保町店と同じ住所のG-Model係まで。

メルティ 4TH IMPACT! 吉崎観音社 YOSHIZAKI MINE'S NA 1998



☆ネタが切れたら即採用！メルティの新境地が今、幕を開ける！（実はみんなも見たい？…ぐはぁっ！）

2/28号 ゲームイベント 優先券

フェアスケジュール

2月14日　バレンタインフェア

当日マルゲ屋でお買い物をされた全員に「メルティ」&「ダークメルティ」から超ラヴチョコをプレゼントしちゃいます。みんなはりきってきちゃってちょーだい!

コミケでもマルゲ屋マン!

☆マルゲ屋神保町店ではテレカ、Tシャツなどのオリジナルグッズが作れるぞ!君だけのマルゲ屋マンタオルを生み出してくれ!

'98マルゲ屋のテーマは「愛だよアイン」

天下一ゲーマーの店 ゲーマー屋瓦版

いよいよ'98年もスタート!今年も元気二重丸のメルティとマルゲ屋をよろしくウォンチュウ。では今年最初のインフォメいっきまーす!

鷹岬諒先生サイン会開催! ギガ完結記念なのだ!

1月24日に発売された「KOFG（ギガ）3」の完結おめでとう記念としてサイン会をやっちゃいます。

2月8日(日)
マルゲ屋神保町店
(午後2時開始)

サイン会の参加方法はいつも通りぃ。コミックスお買い上げの方に整理券を配布してますので詳しくは店頭にて。

あと今回はコミックスにサインの予定なので、もう整理券持ってるって人は当日忘れないように注意してね。

2月14日は何の日? それは酒井法子の誕生日、そーじゃなくて

今年もまた、この季節がやってきちゃいました。そーでない人は楽しい人は楽しい。そーでない人は涙谷、のバレンタインデーなの。って事で恒例のバレンタインフェアを行います。

2月14日当日にマルゲ屋でお買い物をされた方全員に、私「メルティ」と「ダークメルティ」からラブラブプレゼントをあげちゃいます。よろぴくね。

冬コミ新刊続々増殖中! おなかいっぱいなのねん

冬コミの新刊がマルゲ屋各店にめっちゃ入荷中です。とってもスウィートな一冊に出会えるかもよ?海底宝探しの心境で、皆様ワクワクしながら見に来てください!お年玉プラス定期預金を解約して挑むべきなのか?今だ。

コミケでも大人気! 七瀬葵複製原画集

社員を騒動員して挑んだ冬コミマルゲ屋ブース。品切れ続出で大変ご迷惑をおかけしました。中でも人気の高かった「七瀬葵複製原画集ー神ノ童(かみのこ)ー」無念にもゲットできなかった人よ頭を垂れることなかれ。この商品とセットを組んだ会場限定テレカは無理だけど、画集そのものはマルゲ屋各店で会えます。待ってまーす。

マルゲ屋からのお知らせ

2月の定休日は各店2月9日です。（梅田店のみ2月15日です。）

イベント表

2/1	全店	SS版速攻生徒会大会
2/7(土)	神保町店	プチカラット対戦大会
	東京荻窪店	マーヴルvsストリートファイター大会
2/8(日)	神保町店	鷹岬諒先生サイン会
	名古屋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	池袋店	ジャスティス学園大会
	東京荻窪店	PS版Zガンダム大会
	神戸三宮店	マーヴルスーパーヒーローズ大会
	大阪梅田店	KOF'973on3大会
2/11(水)	札幌店	月華の剣士大会
	仙台店	KOF'97 2on2大会
	池袋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	東京荻窪店	ジャスティス学園大会
	神戸三宮店	ジャスティス学園大会
2/14(土)	神保町店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
	東京荻窪店	スーパーストリートファイターⅡX大会
	神保町店	月華の剣士大会
	大阪上六店	月華の剣士大会
	名古屋名駅店	PS版アーマードコアP・P大会（データ持参せよ）
2/15(日)	札幌店	ストZERO2大会
	仙台店	ジャスティス学園2on2大会
	池袋店	ジャスティス学園大会
	東京荻窪店	月華の剣士大会
	神戸三宮店	マーヴルvsストリートファイター大会



大好評を博した新声社ブース。売り切れて買えなかったお客様申し訳ありませんでした。また夏コミで会いましょう。

イチオシイベント

2月1日 マルゲ屋全店

SS版速攻生徒会大会

ついに発売となった速攻。記念にゲーム大会を早くもやっちゃいますので参加してね!

あと、ただ今マルゲ屋で速攻のゲームソフトお買いあげの方に先着で「オリジナルキーホルダー」が付いてきますので購入するが吉だみゃ!

CD 新商品情報CD 2月4日発売

●速攻生徒会サントラ
¥2854(税込み) キングレコード
内容はBGMの他ミニドラマやヴォーカル曲など充実一途!ゲームと合わせていかが?

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■神戸三宮店
〒651-0088 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜19:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00〜19:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧！コンピューターゲーム科



夜間部開設！98年4月生受付中!!

アニメーション声優科	アニメーション科
コンピューターゲーム科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各科週2回授業

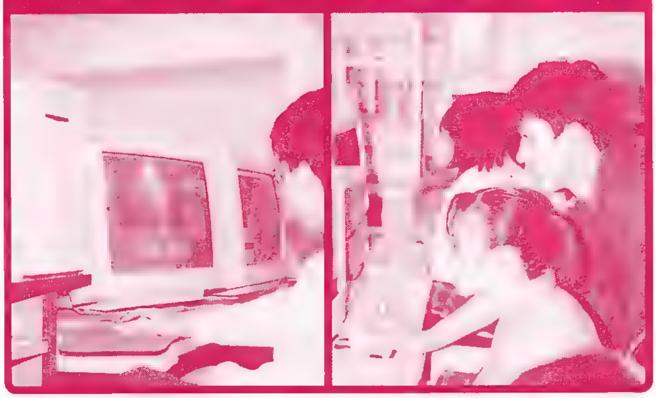


現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）



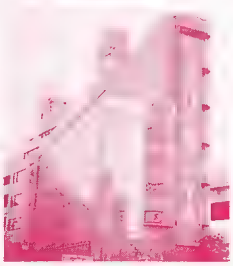
PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!



学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 毎月第2・第4土曜日に実施中（13時〜）。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令（職業）・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

98年度生・各科願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書

最後(!?)は豪華にライブハウスですべてを放出!

キャサ夫のどんな感じ? ON A AN

噂では最後と言われるアテナ杯。tbとして最初で最後(?)となる第10回大会を完全密着リポートしてみよう。オツツッ、ビデオもよろしくな!!

とりあえず開幕だし、挨拶がてら「明けおめ!!」ってな感じで、98年もマジでよろしく!

さて、年は明けたけど記事ネタは97年、去年のクリスマス直前に行われたアテナ杯、この結果をまずはみなさんにお届けしようかと思います、ハイ。

バーチャファイター3tb 5on5 in アテナ FINAL

97年12月23日(天皇誕生日)、全国の強者達が市川に集結した!ってのはちょっと大げさかも知れないが、実際に北は北海道、南は九州(わりといつもと変わらない)からわざわざこの大会だけのために総勢なんと350人以上(観戦者を含むともっと…)のバーチャプレイヤー達が集まったのだ。

今回のアテナ杯は第10回ということもあり、最後の大会という噂も飛び交った。実際、主催側(アテナ)としてもその方針は変えない、かも知れない。そのためか、今回は全国各地から参加してきたというワケだ。



ライブハウスにもこの盛り上がり

場所は市川のライブハウス。前売りチケットが「チケットぴあ」で売ってたっつーんだから、かなり大がかりな大会というのは分かるだろう。

大会は、前回と同じ5on5形式だが、1つのチーム内に3キャラ以上含まれていないといけないというルール。

そして、チーム内の団結を高めるため参加する5人は同地区内でなければならない、というルールも新たに追加された。



久々の北海道勢。この大会のために旅費が往復5万円

ブライアンツ好きな北海道。冷麺、実家ラーメンで有名な岩手・秋田連合。イチゴがうまいぜ山形勢。三大庭園の1つ兼六園に金津園マニアの中部連合。天下一品・王将本店ここにあり京都勢。一家に一台たこ焼きセット関西勢。とまあ、切りがないけどこんな感じで南まで続くワケですよ。

あまりにもきつい一次・二次予選

言い訳になるからあまり言いたくないけど、アテナ杯のレベルはあまりに高過ぎる!というのも、アテナ杯はその参加人数が多く、決勝トーナメントへ進出するまでに2回の予選を通過しなくてはいけないのだ。その方式はワールドカップ予選と同様。オレは前回、初めて予選を通過できなかった…。

バーチャプレイヤー全体のレベルが上がっているのも間違いないが、あまりにその道は険しい。この思いに浸っているのはオレだけではなかった。バトル甲子園優勝者の栗田氏、エンゼルカップ優勝者の矢永ジャッキーもともに予選で姿を消し、ほかにも有名なプレイヤー、ブンブン丸、明大前ちゃっきー、ビンボーラウ、大門ラウ、大須アキラなど、優勝してもおかしくはないメンバーがなぜか予選落ちしてしまっている。これも1つの世代交代なのか(大門、大須は若いけど)。

ゲーム性のせいも多少はあるが、2から3に移り変わり「常勝」という二文字はなくなってしまった。

頂点には「ススキノチーム」がいた…

朝早くからの予選が終わり、午後6時、やっと決勝トーナメントが始まる。決勝トーナメントへ進出できるのは、計16チーム。午前組だと6時間以上待たなければ、決勝が始まらないというタイムスケジュール。これがちょっと辛いかも。

予選でいくつかの有名どころは敗退してしまったものの、決勝にはやはり強いチームが残った。

見所は多々あったが、あまりのギャラリーの数ですべてを見ることができませんでした…。ページも残り少ないことだし、決勝戦の結果を報告しましょう。



この二人の闘いにもう俺は「耐えられん!」という声も。

決勝は優勝候補とされていたチーム、ちび太率いる「1st.ドライバーズ」とあまり目立たず地味に勝ち進んできた「ススキノチーム」が当たることに…。結果はススキノチームが大将のラウを出すことなく優勝。メンバーも皆初めての優勝となり、最後のアテナ杯は幕を閉じた。

しかし、1st.ドライバーズ「SHU」が操る舜帝は本物。テクニックもかなりのものだが、それ以上に光るのはなんと言っても待ち具合!

完全に体力が勝っていると自ら倒れ、カウントダウンが始まる。決勝では19秒からすでにカウントが始まったくらいだ。キャラによっては崩すことができない舜帝の自らダウン。ある意味これも舜帝の常套手段と言えるだろう(!?)。

今大会のMVPは葵使いの小嵐モン次郎。敢闘賞はちび太&SHU。ベストバウトはちび太対小岩サラ(ジョウ)。そして特別賞にアテナ杯の責任者であり、アテナをここまで盛り上げてくれた店長・山岸勇氏に与えられた。



アテナ杯創設者・山岸勇氏なにかオーラを感じます

ここでアテナからちょっと宣伝。みなさんお待たせ!第8回アテナ杯のビデオがよ〜やくできました!さらに第9回アテナ杯のビデオも只今製作中。乞うご期待!詳細はゲームスポットアテナ町田店まで…。



優勝「ススキノチーム」の5名。皆おとなしいのがポイントだ。

キャサオのどんな感じ? ON A AN

対戦チーム募集（関東圏に限る。しかも業界の方）

FOREIGNERS(フォリナーズ)結成！ファミ通に勝利！



これが、フォリナーズだ！

この仕事って原稿書くにもゲームをやるにも、とにかくずっと座ってるんだよね。だから運動不足になるわ、目は悪くなるわで、みんなが思ってるほど楽じゃないんだよ。なんか最近太り気味だし…。ってなライターはわりと少なくもなく(オレだけ?)、運動をせねばと…そこでできたのが草野球チーム。その名もフォリナーズ。

実際にゲーメストライターのメンバーはオレ、がっちん、SHO、いなりん、ぴぐ、GED、ずるずるの8名だから厳密にはゲーメストチームではありません（あと1人いればね…）。チーム名からも分かる通り、本当はアテナの寄せ集めでできたチームなんです。だからバーチャな人からスコアラー、サラリーマンまで、全部でメンバーが17人（幽霊部員も含む）もいるんで、なんでもありり（どこも一緒だと は思うけど）。試合だと団結力はあるのだが、ろくな練習はしてません。ここらへんがしょせんゲーマー団体といった感じでしょうか…。

まだ正式な試合はしてないが、結成当初の練習試合でカネコ、データイーストと密かに対戦。チームワーク以前の問題で、個人技すらできていないような状況。もちろんどちらにも負けてしまった。

しかし、ここにきていい感じ。ブンブン丸率いる（?）ライバル誌（?）ファミ通と先日対戦。草野球でも11対6で勝利を納めました！ メディア対抗では強いゲーメスト、この勢いで各メーカーを食ってこうかと…。

■対戦チーム大募集!!

っちゅうワケで、フォリナーズとの対戦相手を大大大募集！でも、条件が少々。1つは業界人（ゲーマー、メーカー広報、開発者、ゲームのゲの字があればOKです）であること。あと、限りなく図々しいのですが、できればグラウンドを用意してほしいのです。

当てはまる団体様がおられましたら、ぜひとも編集部までハガキを送ってください。

VITUR FIGHTER 3tb

～THE COMPETITIVE EDGE～

発売まであと21日！

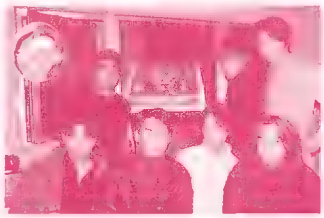
キャラ別とかいろいろバーチャのビデオが出てるけど、遂にその荒波に我がゲーメストも参戦することになったぞ（最初で最後!?）。発売／マーベラス エンターテイメント、製作／ゼネラル・エンタテイメント、協力／セガAM2研、そして監修にゲーメストときたもんだ。で、気になるタイトル名だが、その名も「VITUR FIGHTER 3tb COMPETITIVE EDGE」。早口で3回言うのが難しそうだけどカッコのいいタイトルだ。

もちろん内容のほうは、いまさら3をやってもしょうがないし、みんな買わないでしょ?というのもあって完全バーチャ3tb重視！3からtbへの変更点をはじめ、戦術(テクニック)、コンボなどプレイヤーのみんなが求めているものが盛り沢山！

プレイヤーもかなり充実。メインでキャサ夫、ちゃっきーが…そのほか情報協力、対戦要員として柏ジェフリー、ピンボーラウ、ちび太、さらに今、波に乗って乗りまくってオーストラリアまでいっちゃったバトル甲子園優勝者の栗田までもが参加だ。この6人が総力を尽くし、90分のビデオ1本が今完成しようとしているのだ。

現時点、編集スタジオで対戦画面をつなぎ合わせている真っ最中なのだが、ここで1つ強く言いたい。ビデオの中でオレとちゃっきーがアピールしているのだけれど、それは多分、いや絶対に6人で撮影した対戦内容はすべて「やらせ無し!!」ということ。とは言うものの、10時間弱の対戦テープから30分だけを選り抜いたため、かなりウソくさいものも入ってます。でも、やらせは一切ないんです！

これが6人からの強い主張なので、それを考えた上でビデオをご覧になってください。



ハーチャノァミリー ここにあり！ちび太がポイント（笑）。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

先号、このコーナーがなくて驚かれた人もいると思いますが、筆者である僕APAPAも同様です。先号のみ掲載可のものと、先号分の原稿で紹介してあった投稿同人誌については、特に申し訳なく思っています。今後このようなことを防ぐためにも、読者さんの応援を必要としています。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、3月15日発売号締め切りは2月5日、3月30日発売号締め切りは2月20日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

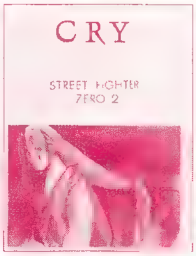
同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「4月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

CRY



無地倶楽部発行A5判44頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ケンとリュウの関係が好きでかっこいいと思う人に」

リュウの生き方と、それが周囲の人に与えるものを、設定を越える状況設定のもとに描く、シリアスストーリー。テーマ自体の輪郭がぼやけてしまっているのが残念だが、いい形で空気を描けている。（〒545 大阪府大阪市阿倍野区南町1-16-27 玉野奈々子）

WONDER EGGS2 GUIDE BOOK

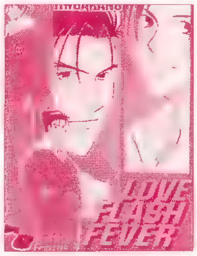


GALAXIAN発行A5判60頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ナムコファン&ワンダーエッグにご興味のある方にぜひ読んでいただきたい本です」

各アトラクションについて、紹介だけでなく、説明や楽しみ方などの面からの解説をもっと盛り込まなくては。現状ではエッグファンの自己満足になってしまう。改訂版希望。（〒206-0003 東京都多摩市東寺方581-8 石沢智周）

LOVE FLASH FEVER



仁×花特攻隊発行B5判66頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「鉄拳3。仁×花郎パラレル高専本です」

仁、花郎、シャオユウが同じ高専に通っている設定。アップにしたときの描き込み不足など、絵に課題はあるが、女性向け学園物として読める。（〒646 和歌山県田辺市下方呂48-1 仲川加珠美）

夜明け前



あさかの屋発行B5判24頁コピー表紙特殊紙。200円の無記名小為替＋140円切手にて。

「閑丸メインの侍魂本です。少し幻十郎×閑丸っぽいです」

裏のない見たまま素直な美少年閑丸なショートギャグ本。ナコ&リムもかわいく描けている。薄い本なのが残念。（〒963-0201 福島県郡山市大槻町普門寺坦北22-5 渡辺しのぶ）

死にゆく人々



劇団しろくろ発行B5判36頁オフ。500円の無記名小為替＋200円切手にて。

「ザハウスオブデッドをプレイした方にぜひ」

ゲーム開始からクリアまでを、シリアス、ギャグ、解説ごちゃまぜに一冊に綺麗に収めた本。ハナのない彼らの活躍を見よう。絵柄ゆえか、グロさが消し飛んでるのも面白い。（〒360-02 埼玉県大里郡妻沼町上須戸1111-71 上谷但方 劇係）

命♡ある限り

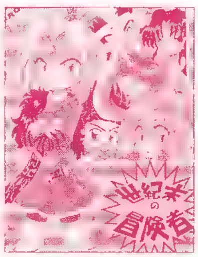


マキタかんな工業発行A5判36頁オフ。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「はきちがえケン×リュウ耽美本。筋金入りのギャグ。男性でも安心です」

ラブラブというよりは、ケン→♡リュウがち。表紙を見てのとおり色気が消し飛ぶほどの徹底ギャグ。徹底さが良。（〒617 京都府向日市寺戸町八反田36-15 大松貴子）

世紀末の冒険者



THREE すたあず発行B5判68頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「RPGのサガ・フロンティア本です。ほとんどオールキャラのギャグ本です」

多くのキャラをきちんと描き分けながらのギャグ連打。サガファンなら持っておこう。（〒811-23 福岡県粕屋郡粕屋町内橋569-8 永松みちる）

いつもの軽い致命傷の朝



有頂天発行B5判44頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替＋270円切手にて。

「とにかく本気でユン&ヤンが大好きな方へ」

ヤン×ユンなマンガ&小説半々のシリアス本。やや刹那的な雰囲気がある。18禁。（〒545-0053 大阪府大阪市阿倍野区松崎町2丁目4-21 幸梅ハイツ207 有頂天）

武芸大食



長者原躁作館発行B5判64頁オフ表紙2色。900円の無記名小為替＋40円切手にて。

「隆中心の割と大人向けギャグ本。H・下品系のネタ多し」

ケン×リュウ多めのモザイク入りまくりギャグ本。18禁。（〒811-23 福岡県粕屋郡粕屋町長者原郵便局 私書箱3号 長者原躁作館G係）

温もりの破片



共同墓穴発行B5判44頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替にて。

「怒チームというよりラルフ×レオナ本。中編ストーリーの18禁です」

絵のレベルアップ（特に男性キャラ）が課題だろう。ストーリーもあるHものとしてのバランスは良い。18禁。（〒131-0032 東京都墨田区東向島4-37-22 西村コーポ303 浅田清子）

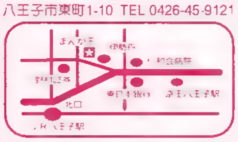
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージック・サークル、フィギュアなどの販売[illegible]は、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容に[illegible]、またハガキの[illegible]は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などか書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



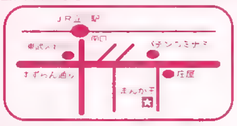
「欲しいまんが」がここにある。



八王子市東町1-10 TEL 0426-45-9121



立川市柴崎町3-5-9 TEL 0425-25-2178



世田谷区北沢2-30-13 TEL 03-3481-8432



まんが王では自宅にいながら簡単にご注文いただける通信販売を行っております。
ON-LINEショップでは24時間ご注文をお受けしています。
また、手紙でのご注文もできます(八王子店:〒192まで)。
お支払いは「着払い」以外に、クレジットカードがあれば送料安めでとっても便利(一括払いのみ)。
　なんとご注文の翌日にお届けできる場合もあります。
もちろん、まんが王各店のご来店もお待ちしております。
(ご注文の際、お客様の電話番号をお知らせ下さい)

取り扱いカード会社
VISA・JCB・DC・VC・Master・Amex

ご注文はこちら
ON-LINEショップ

☆JustNet店 http://emall.justnet.or.jp/shop/jn_gaoh/welcome.htm
☆Nifty-serve店 GO MANGAOH
☆BIGLOBE店 J GAOH

FAX情報サービス 0426-46-9414
ご注文TEL 0426-60-8179
ご注文FAX 0426-60-8160

ぼくらの基本 まんが王 私たちの応用

小さな森のないしょ話



あっ、お願いです。
そっちのバニーガールの写真ばっかり見ないでくださいね（笑）。私、ただいま恥ずかしさで、ホッペがまっ赤になっています。新年になって初めての経験（?!）をいっぱいしてしまったから…。

話は年末のゲーメスト大賞にさかのぼります。本当に不器用でゲーム音痴の私が、司会という大役を仰せつかり（しかもあの猿渡さんとご一緒なんて。ドキドキものです）なんとか皆さまの足をひっぱらないように頑張ったのですが、生まれてこの方、ゲームセンターというところに数回しか行ったことのない私にとって、あのゲーメスト大賞の表彰式はオリンピックを見てるみたいに新鮮でした。「あ、あのー。怒った首にパッテンって何ですか？」（→答え：怒首領蜂）ってな調子で。

そんな私が友人たちに連れられて『ジョイポリス』なる巨大アミューズメントパークに行ったのでした。

そこで撮ったのがこのバニーガール姿なんです。（といっても首から下は、外人モデルのものです。あしからず♥）今って、スゴイんですね。顔写真さえあれば、天使にでもハゲオヤジにでもメタモルフォーゼしてしまうんですから。変身願望のある人は一度試してみたらどうでしょうか?!おナカがよじれるほど、笑えますよ。

そして、そこで現代のゲームのクォリティの高さを味わってきたのです。ジェットコースターに乗りながら、シューティングするアトラクションでは腰が抜け、オートバイのアーケードゲームではあまりのリアルさに、他の人のプレイを見てるだけで貧血をおこしてしまいました。

もう野生動物なみに、人工的なものがダメらしく、帰りに連れていってもらったアクアライン（東京湾の海底トンネル。木更津と川崎をわずか15分で結ぶ。総工費1兆4千4百億円を投じた巨大人工物）では、海底の気圧と迫力に、怖くて口がきけなくなってしまいました。

でもね、これはたまたま私が「そういうモノ」に弱いだけの話で、決してイヤだったわけじゃないのです。そこで感じたのは「人間のスゴさ」なんです。どんなにコンピューターが発達しても、それをあやつるのは人間。「海の底を通れたらどんなに楽だろう」と思っていた昔の人のみんな、何もないところから創りあげたのは、私と同じ人間なんだ…と思うと、新年早々感動でいっぱいになってしまいました。

まさに『夢の方程式』→夢＋努力＝現実です。

…とはいうものの、ラジオの収録を終えて外に出たら雪が降ってきました。初雪です。うれしくて子犬のようにはしゃいでしまいました。やっぱり自然はいいなァ…エヘヘ♥

インターネットのアドレス「小森まなみの部屋」
http://www.sankyo-g.co.jp/starchild/artiste/komori/index.html

まみのお便り郵便箱



（神奈川県　岩崎　誠君）
すっごくていねいで、ステキなイラスト本当にありがとう。見ていてFIGHTが出てきます。マンガ家になりたいという岩崎くん。どうぞ夢に向かって頑張ってね！マミも心から応援しています。

放送局＆放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

CAPCOM
岡本吉起の福 まるふくコーナー

（おかもと よしき）

今号のお題「オヤジ働くべし！」



⬆写真の説明／ブロンズのようにたくましい水牛に、猛然と挑みかかる岡本。動きが遅くて捕らえるのは簡単だったが、肉は硬くて食えなかった。っつうかブロンズそのもの。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物。おまけに株式会社フラグシップの代表取締役社長。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。帰省するよりグアムに行くほうが簡単という、結構大変な土地だ。

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

さて今回は、わたしが東南アジアに出張したときの話でも…え、フラグシップですか？ ああ、そういえばそんな話題で引きましたねえ。

> 前回までのあらすじ：ゲームの文章やドラマが弱いと感じていた岡本は、『バイオハザード』マニアの脚本家、杉村　升との出会いを機に、株式会社「フラグシップ」を設立したのだった。

ええ、わたしが代表取締役を務めるフラグシップというのは、杉村先生とその仲間の脚本家さんたちを中心にした新会社で、ゲームのシナリオ執筆やストーリー監修を請け負います。この脚本家さんのメンバーってのが、ちょっとスゴイっす。トシの順に、『キイハンター』や『超力戦隊オーレンジャー』などに参加した高久（たかくすすむ）　進先生（64歳）、『ウルトラマン』や『ウルトラセブン』でも活躍した上原正三（うえはらしょうぞう）先生（60歳）、『秘密戦隊ゴレンジャー』や『科学忍者隊ガッチャマン』の曽田博久（そだひろひさ）先生（50歳）、それから、前回紹介した杉村（すぎむらのぼる）　升先生（49歳）。そのスジの読者さんならお馴染みの名前ばっかりでしょ。しかし皆さん、実績もスゴイけどトシもスゴイよね。

いずれは、先生方の人脈を生かして、脚本家以外の映像畑の皆さんと、ゲーム業界をつなぐ窓口みたいな役もすることになるでしょう。でも、この会社を作ろう！と思ったのは、ある斬新なゲームの構想が浮かんだからなんです。コンシューマの、ＲＰＧでね。

フィールドタイプのＲＰＧって、本来はドラマが主役じゃないですか。いいキャラクターが、プレイヤーの操作に従って、面白いドラマを展開する…それが売りのはずでしょ。でも最近じゃ、ビジュアルとかに手がかかりすぎて、見た目がハデな割にドラマの詰めが甘いなあ、なんて思うこともあります。しかも制作が大がかりな分だけ話が長いし、そうなるとプレイするほうも大変でしょ。

でも、実力のある脚本家が何人かいれば、これは解決できるんですよ。要するに、これまで単発の映画だったＲＰＧを、テレビドラマにすればいいんです。世界観と、操作系と、一部のグラフィックは同じものを使って、短いけど面白いシナリオをいくつも、頻繁に、安く出す、と。こうすれば、プレイヤーは馴染みの世界、馴染みの操作系で、無理なく楽しく、長く遊べるはずです。

具体的には、２～４時間程度でクリアできるシナリオを４本収録したセガのゲーム機専用ＣＤ－ＲＯＭを、毎月一枚、千円台で売りまして、これを３年間、36カ月続けることを考えました。ビジュアルのほうも手を抜かないように、天野喜孝（あまのよしたか）先生の協力を仰いでね。どうです、イケそうでしょ。ちょっと業界が変わりますよ。「ゲームが変わる。岡本が変える」（©N天堂）なんてね。いやあ、脚本家の皆さんとお近づきになれて、ホントによかった。

さて、フラグシップは脚本家の連合体ですから、窓口の事務所以外は、皆さん在宅勤務が基本になります。でもまあ、ミーティングとかすることもあるし、わたしの東京活動の拠点にもしようってんで、都内にマンションを借りました。

ところが、ここがすっかり、脚本家オヤジ連合のたまり場になっちゃいましてね。こないだ、SS版『バイオハザード』小説本の締め切り前なんか、わたし専用のはずの寝室に、オヤジの髪の毛が落ちてました。まあ、仕事でカンヅメならまだガマンしますけど、杉村先生なんか、ずっとフラグシップに泊まって、『ディアブロ』ってパソコンゲームばっかりやってて、全然シナリオが進んでないんですよ。

杉村先生、これ読んでたら、心を入れ替えてちゃんと働いてくださいね。このままじゃ、大風呂敷の岡本が、ただの大法螺吹きになっちまいますよう（泣）。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

今回のプレゼントも、写真のモノを、全部まとめて１名様に。他に、『バイオ２』もサイン入りでつける。ハガキ寄越せ！



★プレゼントの宛先
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町 1-26
新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー2／28号プレゼント欲しいよ～**」係　まで
応募の締め切りは、2月15日消印有効です。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第82回

文・4コマ／佐竹雅昭

さて、久々に王子のエッセイがカムバック！新年1発目は、駄菓子屋について語ってもらった。嗚呼、ミニカップめんが懐かしい今日この頃…。

「駄菓子屋探訪」

最近、私は発掘作業に精を出している。

発掘と言っても古墳や埋蔵金を探している訳ではない。

私が探しているのは「駄菓子屋」なのだ。

それもバリバリ硬派な駄菓子屋をね。

えっ!?硬派な駄菓子屋って何だって?

フッ、それはね、ガムやアメ、チョコレートなど、コンビニやスーパーに置いているものと同じものだけでなく、昔のオモチャやブロマイドなどを現在もしっかりとキープしている店のことを言うんだ。

最近では、駄菓子屋自体が経営難でなくなってしまい、都会では見られなくなってしまった。

それでも地方へ行けば、まだまだ残っている可能性はあるはずなんだ。

私はインディジョーンズになった気分で東京から電車で6時間もかかる所に向かった。

駅から降りて、私は街を見回した。

(よし！この雰囲気だ。東京みたいにゴミゴミとせず、空気がウマイ！商店街もサビれていて、少し脇道に入ってみるとそこには駄菓子屋がありそうだ)

私は硬派な駄菓子屋があるのを願って脇道に入ってみた。

あっ！

そこにはコカコーラの自動販売機らしきものがあった。

もしあれが、手動で明ける冷蔵庫なら、あそこに見える店は駄菓子屋に違いない。

私はダッシュした。

やった-！

そこには旧式のコカコーラの冷蔵庫があった。

ここは「駄菓子屋」に違いない。まさしく私が待ち望んでいた、正真正銘の「駄菓子屋」である。

家の造りはいかにも古そうで、入口の戸も閉まっている。

しかし、中には何かありそうだと確信めいたものがあった。

この街はあまり人がいないんで、きっと戸を閉めて休んでいるだけだ。

私は大きな希望をもって、力一杯、戸を開けた。

バーン！

そこには老婆が1人座っていた。

老婆の周りにはわずかながら駄菓子が見える。

あっ！ホームランバーにコリスガム。

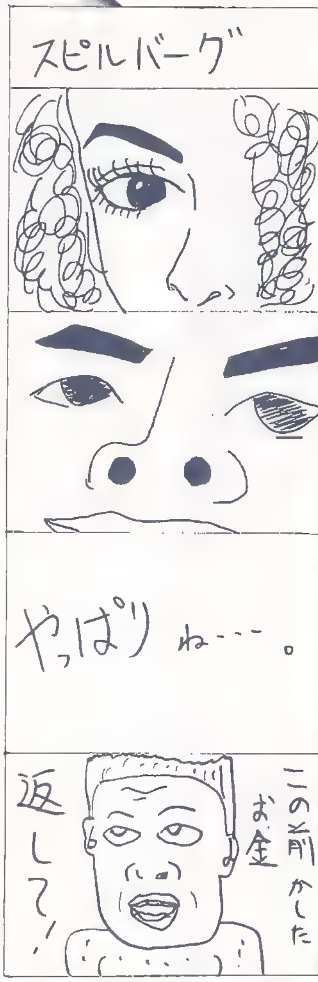
やった！ようやく見つけたぞ。私は老婆にたずねた。

「昔のオモチャとかブロマイドないですか？」

老婆はにこりと笑って言った。

「あ～、何か知らんが、東京から来た人が、どっさり買って帰ったよ。」

私はその時、思わず涙した。





(愛知県　尾関秀誉君)

ポエム

「キチエモン」

ずっと前の
じいさん
吉三郎の父
京都の料亭
美濃吉の前
銀座のみかん

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100Kg　A型
98年は、果たしてどんな活躍を見せてくれるのか!?強さにより磨きがかかった今年の佐竹選手の活躍に、皆さん、乞うご期待！

お便り募集中!! 天コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社天係まで。ご応募お待ちしております！

アーケード基板・筐体、売ります買います!

ついに当社もコンピューター導入につき、お買い上げのお客様は、
無料自動会員となり、次回より5〜10%の割引となります。

中古基板

ストリートファイターⅢ	55,000
ストリートファイターEX	55,000
X-MENvsストリートファイター	90,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストリートファイターⅡ	7,000
デッド オア アライブ	80,000
バーチャFキッズ	50,000
VF2.1	45,000
VF3（基板）	228,000
VF2（アストロ込み）	125,000
ファイティングバイパーズ	80,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	75,000
レイストーム	75,000
ロジックプロ	75,000
KOF'97	70,000
KOF'96	20,000
スーパーパズルファイターIIX	45,000
ソウルエッジVer.II	90,000
サイキックフォース	80,000
雷電ファイター	100,000
ウォーザード	50,000
ぷよぷよSUN	50,000
雷電DX	60,000
雷電Ⅱ	40,000
鉄拳2Ver.β	80,000
CPⅡマザー	24,000より
SNKソフト	4,000より
ぷよぷよ、ぷよぷよ通	5,000より
リアルバウト餓狼スペシャル	15,000
戦球	10,000
ベースボール'95	10,000
上海Ⅱ	10,000
麻雀各種あり	

中古筐体

SNK NEO19	20,000より
バーサスシティ	250,000より
セガNEW UFOキャッチャー	250,000より
セガ MiNi UFOキャッチャー	150,000より
その他UFO一人用2人用	30,000より
アップライト筐体	20,000より
タイトーイーグレット29	30,000より
MVSU－429	40,000より
タイトーカナリー26	30,000より
セガルーレットマン	60,000より
キャラベン忍空（ポケモン使用）	50,000より
ジャンケンフィーバー	30,000より

その他ジャリメタ多数あり

カプコン ミニキュート 40,000より

従業員募集!

各種クレジット OK!

筐体お買い上げのお客様送料サービス!

ニューアストロシティ



¥120,000より

ブラストシティ



¥120,000より

MVS－U2／4



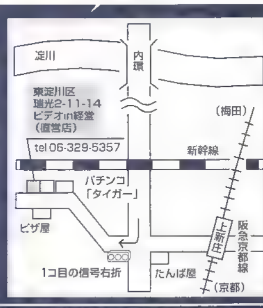
¥40,000より

アストロシティ¥100,000より　エアロシティ¥40,000より

各種パネル、ボタン、筐体その他色々在庫アリ!!

営業時間AM9:00〜PM20:00年中無休
FAX受付は24時間OK

〒571大阪府門真市本町43-6 2F
TEL.06(902)9740 FAX.06(902)9746



ゲーム機と基板のことなら

(有)関西電子 KD

＜お振り込み先＞関西銀行守口支店　普通No.350501

今月のおおっと!PCB

価格はTELにて お問い合わせ下さい。

●コナミ●
クライムファイター
クライムファイター2
サーカスチャーリー
ツタンカーム
アミダー
イーアルカンフー
タイムパイロット
フロッガー
パロディウスだ!
セクシーパロデュウス（サブ）
対戦ぱずるだま（サブ）
サッカースーパースターズ（サブ）
ゴルフィンググレイツ2（サブ）
沙羅曼蛇Ⅱ（サブ）
ツインビーヤッホー!（サブ）
グラディウスⅢ
ハイパーオリンピック
ミュータントタートルズ
クォース
エイリアンズ
サプライズアタック
ジャイラス
ピットファイター
コントラ
トライゴン
A－JAX
パンクショット
出たな!!ツインビー
ガイアポリス
ゼクセクス
ゴルフィンググレイツ
進め対戦ぱずるだま
スラムダンク
ときメモ対戦ぱずるだま
クイズ学問のススメ
新入社員とおるくん

●カプコン●
ファイナルファイト
天地を喰らうⅡ
カプコンボーリング
1943
マジックソード
クイズ三国志
カプコンベースボール
ブラックドラゴン
虎への道
クイズ殿様の野望
闘いの挽歌
ストリートファイターダッシュ
ストライダー飛竜
ナイツオブザラウンド
ストリートファイターⅢ
戦場の狼

●CPSⅡサブ●
X－MEN
ヴァンパイアセイヴァー
ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
19XX

●ナムコ●
ローリングサンダー
ローリングサンダーⅡ
バックランド
ニューマンアスレチック
コズモギャングザパズル
クラックス
グレートスラッガーズ
エクスバニア
ギャプラス
クイズ魔Q大冒険
スーパーワースタ'93激闘版
ナムコクラシックコレクションⅡ
スーパーワールドコート
ドラゴンセイバー
ワースタ'92
ナムコクラッシック
リブルラブル
ギャラガ
パラデューク
ゼビウス3D／G
アサルト
エメラルディア
鉄拳3

●彩京●
ソルディバイド
戦国ブレード
ストライカーズ1945

ゆ〜きやこんこん 基板でゴン!!



●リストご希望の方は切手3枚を同封してお申し込み下さい。
●買い取りもやっております。お問い合わせ下さい。

あります!! **プリントマシン各種 PRIZEマシーン** お問い合わせ下さい。

今月のおおっと!筐体

■SNK	・MVS25（4本用PCB付き） ・MVS33（4本用PCB付き） ・スーパーネオキャンディ29（POPカードタイプ） ・キャンディ26
■カプコン	・ミニキュート18
■ジャレコ	・ポニーMkⅢ25 ・ポニーMkⅣ29
■アイレム	・マドンナ25
■TAITO	・カナリー25 ・イーグレット29
■アイレム	・マドンナ25
■セガ	・アストロ29

Σ-8000TURBO ¥15,800
PC、メガドライブ、スーファミ サターン使用可（シグマ社製）

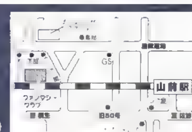
AV-5000 ¥26,000（コントロールBOX）
S端子、RGB入力可（シグマ社製）

おっとミニ情報コーナー
業務用ネオンサイン OPEN
・夜間はもちろん日中でもお客様の注意を引きつけます。
・店舗にインパクトを！　・低コスト、高品質、最軽量
・サイズ（880×390×100mm）　・重量約3kg

基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX
販売・買取の親切なお店

(有)ファンタジークラブ

〒326 栃木県足利市大前町839－1
Tel.0284-62-6926／Fax.0284-62-7407
上記にかからない時のお問い合わせ tel.080-805-5269（携帯）
営業時間 AM10:00〜PM7:00（第一・第三日曜は定休日）



CD化希望。いやマジで。

WORKS THE MENE DISC BOX

今号の新譜情報

ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス



2月18日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCG-00440
価格：￥2854（税込み）

ナムコの代表的なゲーム「ギャラガ」「マッピー」「ラリーX」「ゼビウス」「ディグダグ」「パックマン」の6作品のVGMを集め、テクノリミックスしたCDが発売される！プロデューサーは福富幸宏氏で、ゲームマニアからクラブフリークまでが絶対に満足できる全8曲が収録されている。ゲームとクラブカルチャーのミックスされたこのシリーズ第3弾、新しい世代も古い世代にもOKだぞ。

G-DARIUS 未・来・完・了



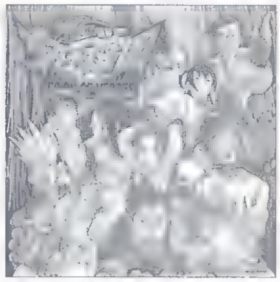
2月21日発売

ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0019
価格：￥2550（税込み）

バージョン2も出て、新たな展開を見せた「G―DARIUS」であるが、今回リリースされた「G―DARIUS　未・来・完・了」は、オリジナルのサウンドから5つのテーマをピックアップし、棚橋UMA信仁氏によるバリエーションアレンジ方式で収録されているのが利きどころ！さらに新しい世界観が、このCDで生まれるはず！

これはもうファン必聴の1枚になるぞ！

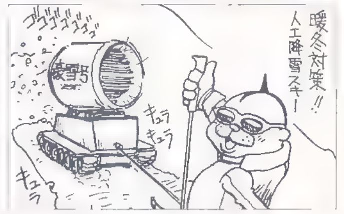
私立ジャスティス学園 オリジナル・サウンドトラック



発売中

カプコン/SME・インターメディア
CD：CPCA-1002
価格：￥2100（税込み）

カプコンの大好評の3DCG対戦格闘ゲーム「私立ジャスティス学園」のオリジナルサントラが発売された。「青春・友情」をテーマにしたノリのいいサウンドがしっかり聴けるところがポイント！さらに初回限定として学籍番号付きのオリジナル学生証を全5枚分のうち、1枚分をランダムで封入！買った人だけのオリジナル学生証がもらえるのだ！ボーナストラックとして「太陽学園校歌」も入っている。



ずるずる

暖冬と言われながら1月はよ～雪降った！って感じ。まあこれも暖冬のときにありがちな降り方なのだが、まあ雪さえ降ってくれればスキーヤーとしては文句なし！2月からは例年通りっていうし、3月いっぱいまでは大丈夫そう。問題は4、5月のスキー。やっぱり量降ってくれないと長く滑れないんだよね。頼みますよ～お天気様！

TOP10　12/16～12/31 ㋖屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	―	150	センチメンタルグラフィティ再会5秒前出会った頃のように	NA	MACM-1003	￥2500
	2	―	120	月華の剣士サウンドトラック	PC	PCCB-287	￥1456
	3	―	90	ストリートファイターⅢ	FS	FSCA-10025	￥2427
	3	―	90	電車でGO!/サイドバイサイド2	TA	ZTTL-18	￥2429
	5	―	85	ポケットファイターサウンドトラック	FS	FSCA-10024	￥2427
	6	―	75	グラディウス外伝サウンドトラック	KR	KICA-7817	￥2136
	7	―	63	ときめきメモリアルボーカルベストコレクション5	KR	KICA-7823'24	￥3398
	7	―	63	KOF'97キャラクターズドラマスペシャルエディション	PC	PCCB-292	￥1456
	9	―	55	月刊ときめきメモリアルNo.18	KR	KICA-7775	￥2136
	9	―	55	G―DARIUS	TA	ZTTL-14	￥2429
ビデオ BEST10	1	―	180	怒首領蜂	SS	GV-39	￥5800
	2	―	150	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	￥6500
	3	1	90	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	￥6500
	4	6	77	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	￥4800
	4	5	75	バトルガレッガVT	SS	GV-27	￥5800
	6	9	65	バトル甲子園 QUEENofQUEENS	TE	TYVY-5016	￥3333
	6	―	65	サクラ大戦　桜華絢爛	BV	BES-1796	￥5800
	8	―	40	X―MEN vs ストリートファイター	SS	GV-31	￥5800
	9	6	38	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	￥4800
	9	2	35	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	￥5800

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝EMI　RE:メディアレモラス　TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード　BM:BMGビクター　NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ　ME:マーベラスエンターテイメント　BV:バンダイビジュアル

CD&ビデオトップ10

CD編

ズドゴーン！とタイトルがま～た入れ替わった！

その中での注目どころは、2位の月華と3位の電ゴー。月華はまさに今ブームというタイトル。アレンジものの展開が予想されるが、一方の電ゴーは、PS版の登場でさらにヒートアップしそうだ！

ビデオ編

ズドーンと1位に立ったのが怒首領蜂！予想通りであるが、4位にいるガレッガのことを考えると、ずっ～とベスト10内に居続けること間違いなしってところ！

KOF97がトップになれなかったわけだが、まあ底力はありますから次はきっと…。

今号のオススメタイトル

今回オススメするCDは、昨年、セガから発売された「モデル3」を使って作られた3DCGドライブゲーム「ル・マン24」のサウンドトラックである。


「ル・マン24」
マーベラスエンターテイメント

「ル・マン24」というと非常にドラマチックな展開を見せるレースであるが、その要因となる時間の流れをこのゲームではビジュアルだけでなく、VGMのレベルでもバッチリ再現している！

聴いてほしい部分はまさにそこ！同じコースを走っているのに時刻が変わるとこんなにもレース展開が変わるのか！というところをVGMでも表現している部分をビシッと聴いてほしい。

大昔にコナミから発売された「WECル・マン24」というゲームでもそのあたりの表現がされていたことを思い出させてくれた。

またVGMがBGM感覚で聴けるところもいい。ドライブに1枚もっていきたいね！

Sorry!
Not
Picture

「WECル・マン24」

セガタサンシロウですか…。

MIDI POWER Pro 5 〜沙羅曼陀〜



2月4日発売

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7837
価格：￥3873（税込み）

MIDI POWER Proシリーズの第5弾が発売される！今回の題材は、コナミのシューティングゲームの大代表作のあの「沙羅曼陀」だ！2HDのフロッピーディスクに収められたMIDIデータはレコーディングに使用されたモノ！CD部分での収録数は10曲、フロッピーディスク部分での収録数は6曲と聴くだけでなくデータとして活用できるものとなっている。MIDIユーザーは必売品だぞ！

アストラスーパースターズ



2月18日発売

サイトロンレーベル
CD：PCCB-00298
価格：￥1529（税込み）

1月にアーケード版、そして2月以降にサターン版が発売されるサンソフトの対戦格闘ゲーム「アストラスーパースターズ」のVGM集が発売される。このゲームは、なんと女性スタッフがメインとなって作られたもので、ストーリーやキャラクターにそのあたりの雰囲気が出ているわけだが、ただプレイするだけでなく見ていても楽しめる上に、VGMもグッド！1500シリーズでかな〜りお得だぞ！

サムライスピリッツ64 〜ARRANGE SOUND TRAX〜

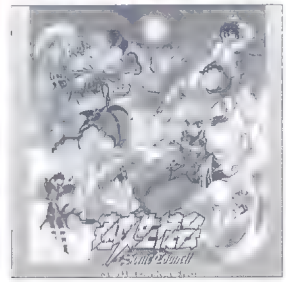


2月18日発売

サイトロンレーベル
CD：PCCB-00294
価格：￥2548（税込み）

SNKの新ハードによって新しい展開を見せた「サムライスピリッツ64」のアレンジサウンドトラックが発売される！1月に発売済のオリジナルサウンドトラックに続くシリーズとなるが、今作品はアレンジということもあり、生の和楽器とスーパーミュージシャンによるバンドアレンジで構成されているのが聴きどころ！3DCGになっても変わらぬこの世界観をじっくりと味わってほしい。

速攻生徒会 サウンドトラックス



2月4日発売

キングレコード
CD：KICA-1206
価格：￥2854（税込み）

月刊コミックゲーメストで好評連載中のコミック「速攻生徒会」がサターン版の対戦格闘ゲームで発売されるのであるが、早くもそのゲームで流れるVGMのサウンドトラックが発売されることとなった。内容は、各キャラクターのテーマ曲、CDオリジナルキャストによる謎のないしょバナシを収録！サウンドあり、ドラマありと、1枚で2倍楽しめるものとなっている。全19曲（トラック）収録だぞ！

『MATH GAME』パズル

出題:後村弘君(東京都)　監修:APAPA

□	=	□	×(	□	+	□	)×	□
×		×		−		+		+
□	+	□	−	□	+	□	=	□
+		×		=		+		+
□	+	□	−	□	+	□	=	□
=		=		−		+		=
□	=(	□	+	□	)×	□	÷	□
×		−		−		+		+
□	+	□	+	□	=	□	+	□
						=		
						解答		

今回は久々の投稿パズル。こーいうほとんどそのまま使える投稿があると、とっても助かる～。電卓片手に、計算しまくるのだ～!! ってところでヒントをだしましょう。二重枠のマスに入る数字は、すべて同じ桁数の数字なのだ。

〔解き方〕

さて今回は、ゲーム名群にあるゲーム名に含まれる数字を、計算が破綻しないように、マスに収めていってもらう問題だ。

ゲーム名群の数字はすべて使い、2桁～4桁の数字はバラさず、そのままの桁数で使います。

すべてのマスに数字が入ったら、右から2列目の枠を縦にすべて足した数字を計算してくれ。それを解答とするぞ。特に意味のある数字ではないので悪しからず。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、2月15日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社ゲーメスト編集部『MATH　GAME』パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から長袖善舞が溺れない5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題や問題アイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、検算を重ねて解くのだっ!!

〔ゲーム名群〕

- 64番街
- 鉄拳3
- P-47
- 19XX
- エリア88
- ルマン24
- 餓狼伝説3
- 1943改
- ギャラガ88
- わくわく7
- キャリバー50
- サイキック5
- ナム1975
- ダンクドリーム95
- Jリーグ1994
- ロボレス2001
- スペランカー23の鍵
- ダーウィン4078
- マジェスティック12
- マンハッタン24分署
- バーチャファイター3
- ストライカーズ1945
- ハットトリックヒーロー93
- ザキングオブファイターズ'94
- スーパーベースボール2020

当選者発表

さて『顕現迷路』パズルの正解者難易度アンケートはVH0%H0%N3%E31%VE65%無回答1%と、ベリーイージー中心の結果。まあ最初のお試しということで、かなり簡単にしていたので、予想通りというところでしょうか。まあ、概ね好評でした。こういうほとんど頭を悩ませないパズルも、たまには織りまぜていくのもよさそうですな。またやりましょう。

キャラ当てクイズの正解は、その1が、鉄拳3のマスコット娘で「リン・シャオユウ」嬢、その2はワールドヒーローズシリーズ登場の、加納……ではなく「出雲良子」嬢でありました～。ちゃんとフルネームでわかったかな～?

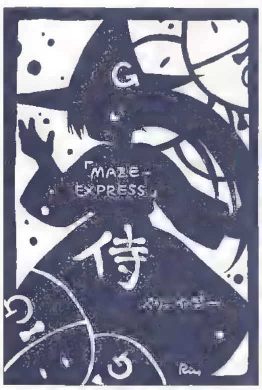
当選者

伊藤　諒君(北海道)
常磐岳史君(京都府)
浦上藍子さん(長崎県)
PN　D-φ最強流君(大分県)
PN　in君(福井県)

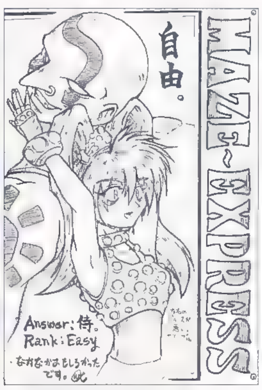
以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

各駅停車君、例え下手でも描きつづけてこそ上達するのだ。本多りゅうさん、僕もPBMは4年間くらい楽しくやってました～。北潟佳奈さん、でも当時のプロポーションに忠実に作られても…ねえ。S・REM君、上京してくるんなら言ってくれれば会えたのに。KEN=NVL君、いつ当選のか書いてくれないと追跡調査でけんぞ。三国ゆうきさん、ゴールからでもスタートからでも同様に簡単なのだ。暴暴人君、今買えてPCエンジンに使えるのは、シグマのコンパネだね。鈴木寛之君、あて名書きも鉛筆じゃいかんぞ。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、ファイナルフュージョン承認!!

今月の残念賞



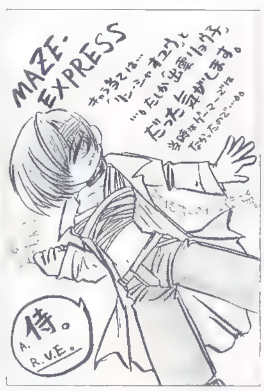
PN　リウ吉さん(神奈川県)㊣
今回のM改ハガキはこれだっ。微妙な表情がヨイ。なんか芸術的。



PN　清島白狗君(愛知県)㊣
なかなかお似合いの二人なれば、ぜひ琴瑟相和でいてほしいやね。



PN　鈴生たかせ君(埼玉県)㊣
温故知新で古いキャラ。これを今回のキャラ当てクイズにしま～す。



花谷秋美さん(大阪府)㊣
昨年はホータイキャラが一世風靡してたりしますが、さて今年は!?



PN　山本佳織さん(石川県)㊣
ゲーム界もアイドル百花繚乱のこの時代、生き残るのは誰だ!?

PUSH 一押し

先行予約情報あります！ 『サクラ大戦』ミュージカル化決定!!

さて今回のこのコーナーは「サクラ大戦」情報だ。今回は今までの情報の中で一番役に立つはずだ。じっくり読もう。

ゲーム本編が発売されてから、OVA・歌謡ショウと様々なメディアで展開してきた「サクラ大戦」、なんとこの度ミュージカルとなって登場することとなった。今回は速報ということでこのミュージカルの概要を紹介しよう。

このミュージカル『サクラ大戦～花咲く乙女～』、当然ながら原作・構成ともに広井王子氏が担当している。気になる出演者には野村佑香、南青山少女歌劇団が名を連ねている。チャイドルの代名詞的存在である野村佑香ちゃんに、日本で唯一の少女だけで構成されたミュージカル集団「南青山少女歌劇団」が活躍するこの公演、期待するなというほうが無理であろう。

肝心の公演は東京と大阪の2都市で開催される。東京公演は4月4日～15日の間で16回、大阪公演は5月1日～5日の間で8回の計24公演が予定されている。チケットの発売開始は2月21日（土）の10時からだ。手にいれたい君は次の番号へTELしよう。

〈ローソンチケット・東京〉
03－3569－9900
〈アートスフィアチケットセンター〉
03－5460－9999
〈ローソンチケット・大阪〉
06－369－6633

ちなみに、チケット料金や公演スケジュールなどの詳細は表にまとめておくのでそちらを参照してほしい。

さて、ここでお得な情報を2つほどお伝えしよう。

まずは君だけに教える先行予約情報だ。通常チケット発売日の10日前である2月11日（水）のAM10時から受け付けているぞ。番号は次の通り。

〈ローソンチケット・東京〉
03－3569－9911
〈ローソンチケット・大阪〉
06－369－6600

そして、チケットを入手できた君のために、もう一つのお得な情報をリークしよう。

往復ハガキに、このページの端についている応募券（SONGと書いてあるモノ）を貼り、住所・氏名・年齢・職業・ミュージカル観劇日を記入して次の住所に応募しよう。抽選で30名に非売品オリジナルポスターがプレゼントされるぞ。当選者には返信用ハガキが返ってくるので、必ず返信用ハガキの表に自分の住所・氏名を記入しておこう。

ちなみに非売品ポスターは当日終演後、劇場のロビーで返信用ハガキと引き換えとなっているぞ。

●応募先●〒107 東京都港区南青山2－14－2 ㈱スペースワン『ミュージカルサクラ大戦～花咲く乙女～』ポスター係

●締め切り●
2月28日消印有効



ドラマにCMに大活躍の野村佑香ちゃんがミュージカル初挑戦。先行予約でチケットをGETだ！

●東京公演●…アートスフィア〈天王洲アイル〉

4/4 SAT	4/5 SUN	4/6 MON	4/7 TUE	4/8 WED	4/9 THU	4/10 FRI	4/11 SAT	4/12 SUN	4/13 MON	4/14 TUE	4/15 WED
14:00	12:00			14:00		15:00	14:00	12:00			15:00
18:00	16:00	19:00	19:00			19:00	18:00	16:00	19:00	19:00	

チケット料金

SS席	6000円
S席	5000円
A席	4000円

●大阪公演●…シアタードラマシティ〈梅田茶屋町〉

5/1 FRI	5/2 SAT	5/3 SUN	5/4 MON	5/5 TUE
	14:00	12:00	12:00	12:30
18:30	18:00	16:00	16:00	

チケット料金

SS席	6000円
S席	5000円

●お問い合わせ先●
キョードー東京／03-3498-9999
キョードー大阪／06-233-8888

チケット発売：2月21日（土）
ローソンチケット・東京／03-3569-9900（Lコード/37213）
アートスフィアチケットセンター／03-5460-9999
ローソンチケット・大阪／06-369-6633（Lコード/56156）

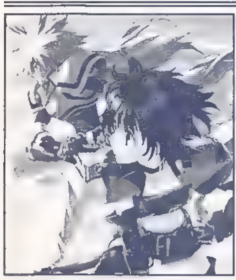
チケット先行予約：2月11日（水）
ローソンチケット・東京／03-3569-9911
ローソンチケット・大阪／06-369-6600

ピピピ電波が… 「テイルズ」テレカプレゼント

プレゼント

それにしても昨年末の大作ゲームラッシュはすごかった。その中一番の注目作だったプレイステーション版RPG『テイルズ オブ デスティニー』はみんな買ったよね？ キャラクターデザインにいのまたむつみ、アニメーション監督に岡村天斎、オープニングCGはプロダクションI.G、テーマソングはDEEN、というように発売前から豪華なスタッフ陣が話題を呼んでいた。しかもあの「歌うRPG」(!?)『テイルズ オブ ファンタジア』の続編とくればもう買うしかないでしょ。当然、その完成度の高さや遊びやすさで発売直後から人気爆発なのは知っての通り。編集部でも異常な盛り上がりをみせているぞ。買ってない人は今すぐお店やコンビニへ行って来たほうがいいだろう。

さて、今回はこの『テイルズ オブ デスティニー』の発売を記念して作られたオリジナルテレカを5名様にプレゼントだ。欲しい人は官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業（学年）・TELを記入してインフォメ「ああっ！5名さまっ！」係まで応募しよう。締め切りは2月15日消印有効だ。



カプコンからの贈り物 新レーベル「セルピュータ」誕生

プレゼント

最近は良質のゲームミュージックが増えてきて、VGMファンにとってはうれしい限りだよね。さてそんな中で、VGMファンが心待ちにしていた『バイオハザード2』、『私立ジャスティス学園』のオリジナルサウンドトラックが、1月29日に発売されたぞ。

この刺激的なラインナップは、カプコンから誕生した新レーベル「SULEPUTER」（セルピュータ）が発表したものだ。この「SULEPUTER」、今後はカプコンを含めたゲーム音楽を中心に、幅広いジャンルの音楽をリリースしていくらしいのでぜひ注目しておこう。ちなみに、今後は『ロックマンDASH』や『バイオハザード』のドラマアルバムなどが予定にあがっているので期待して待っていていいだろう。

さて、今回はこの「SULEPUTER」のメモ帳とカプコンロゴ入り3色蛍光ペンをセットにして、5名様へプレゼントするぞ。欲しい人は、インフォメ「カプコン新レーベルグッズ」係まで応募しよう。

SULEPUTER

SONG

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導 今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です（1、2年コース）

1998年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

毎週（月・木）／18:30～21:00 開講場所（代々木）

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **永井康章**くん

このたび（株）アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **坂井真志**くん

このたび（株）コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **藤木　亮**くん

このたび（株）セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **津嘉山あずさ**さん

このたび（株）日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

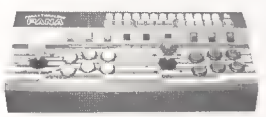
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・レーザーディスク・ホビー
・トレーディングカード…etc.

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。
七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

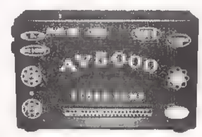
Yellow Bag

PANA TWIN LONG



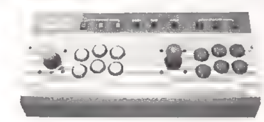
¥38,000

シグマAV−5000



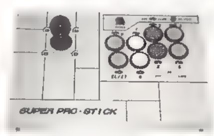
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマ−8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



家庭用ゲームの不良在庫買い取りしています(新品・中古問わず)。

NEO・GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

高価買い取り
・家庭用TVゲーム
・業務用基板・レーザーディスク（アニメ／特撮）

- TVゲーム<SS、PS、N64、SF、GB、FX、NG>その他高価買い取り　FAX→567891#
- 業務用基板高価買い取り　FAX→567899#
- レーザーディスク（アニメ/特撮）高価買い取り　FAX→567892#

詳しくはFAX&TELにて。送り先は四条大宮店へお願いします。

業務用基板販売します

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

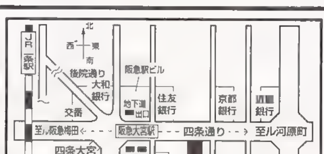
東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

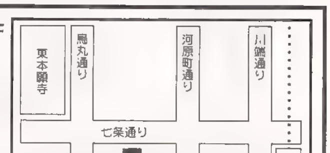
基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	レーザーディスクなら	567892#
ホビー、おもちゃなら	567893#		

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F
イエローバッグ
業務用基板その他取扱店　四条大宮店
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休

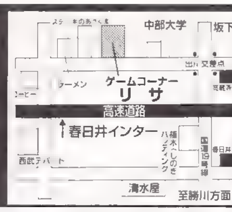


京都市下京区七条河原町西入南側　KSビル1F
イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古）　七条河原町店
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂
買い取りは他店より500円～5,000円高く
売りは500円～5,000円安い、びっくり!!





カプコン

ヴァンパイアハンター（ロム）	5,000
クイズ虹色町の奇跡（ロム）	14,000
サイバーボッツ（ロム）	15,000
ストZERO（ロム）	3,000
ストZERO2（ロム）	3,500
ストZERO2アルファー（ロム）	15,000
スーパーストリートファイターⅡX（ロム）	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ロム）	15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	25,000
バトルサーキット（ロム）	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	15,000
アタックス	5,000
サイドアームス	12,000
ストリートファイターⅡ	4,000
ストⅡ'ターボ	5,000
天地を喰らう	18,000
ファイナルファイト	16,000

コナミ

イーアルカンフー	8,000
グラディウスⅡ（IBverロム付き）	20,000
サンダークロス2	22,000
スーパー亀忍者	11,000
XEXEX	20,000
タイムパイロット'84	18,000
トライゴン	16,000
魔獣の王国	50,000
Mr.ゴエモン	5,000
メガゾーン（US）	8,000
ライフフォース	32,000

アイレム

R-TYPE LEO	12,000
イメージファイト	13,000
ガンフォース	12,000
ぐっすんおよよ	4,000
覇沙夢	4,000
ボンバーマン	6,000
ロードランナーⅣ帝国からの脱出	19,000

セガ

アフターバーナーⅡ（Pナシ）	20,000
イースワット（16）	15,000
ウォーリーを探せ（Pナシ）	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コラムス	2,500
獣王記	8,000
Jリーグ1994（シス32）	8,000
スタックコラムス	2,900
タントアール	2,000
テトリス	5,000
テトリス（改）	5,000
DDクルー	7,000
登竜門	5,000
ファンタジーゾーン	20,000
フューチャースパイ	18,000
ぷよぷよ	2,000
フラッシュポイント	2,000
ボトボト	2,000
めくるめくストーリー	2,000
ワンダーボーイ	8,000

NAMCO

アウトフォクシーズ	25,000
ギャラガ	10,000
ギャプラス	15,000
グレートスラッガーズ	3,000
コズモギャング・ザ・パズル	5,000
子育てクイズマイエンジェル	4,500
スーパーワースタ'93激闘版	6,000
スーパーワールドコート	5,000
ゼビウス	12,000
ディグダグ	10,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ニューマンアスレチックス	13,000
Vシュート	3,000
マッピー	25,000
マッハブレイカーズ	19,000
リブルラブル	32,000

タイトー

インセクターエックス	8,000
ヴォルフィード	7,000
ガルメデス	5,500
サンダーフォックス	17,000
地獄めぐり	8,000
スペースインベーダーDX	5,000
ダイノレックス	10,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスター	5,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	12,000
バブルボブル	20,000
プレビリアン（P無し）	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒット ジ アイス（1P用）	9,000
ピンポンキングス	4,000
PIT & RUN	5,000
HOT VSスマッシャー	3,000
メタルブラック	30,000
メイズオブフロット	4,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!（F2）	5,000
ライディングファイト	25,000
陸・海・空～最前線～	13,000
レイフォース	20,000

SNK

アテナ	23,000
怒（P無し）	12,000
ヴァンガードⅡ	23,000
怒号層圏（P無し）	25,000
名人戦	4,000

バンプレスト

SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000

ジャレコ

EDF	6,000
エクセリオン	10,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

テクモ

カズラー	15,000
ガンディーラー	4,000
ジェミニウイング	5,000
スーパーハイインパクト（海外）	5,000
ワールドカップ'90	3,000

UPL

アクロバットミッション	9,000
シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
ムスタング	8,000

テクノス

西遊降魔録	4,000
ダブルドラゴン3	5,000
WWFレッスルフェスト	2,000
熱血高校ドッジボール部	6,000

アトラス

ボラックス	5,000
ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリ	2,000
F1グランプリⅡ	3,000
スパイナルブレイカーズ	7,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000

彩京

戦国ブレード	18,000

東亜プランニング

ドギューン	12,000
フーピー	4,000
Vファイブ	10,000

データーイースト（DECO）

ウルフファング	18,000
臥竜列伝	15,000
シークレットエージェント	6,000
ジョー&マックリターンズ	12,500
バーディートライ	6,000
ファイティングファンタジー	16,000
ファイターズヒストリー	5,000
マジカルドロップ	5,000

ライジング

疾風魔法大作戦	13,000

カネコ

大江戸ファイト	12,000
ギャルズパニック	4,000

その他

アテナのハテナ（アテナ）	2,000
アグレス（海外）（PALCO SYSTEM）	5,000
赤丸急上昇ドントアール（中日本）	5,000
アームドF（日物）	6,000
ウォーオブエアロ（メイオウ）	7,000
おいしいパズルはいりませんか（サン電子）	3,000
ガルメデス（VISCO）	4,000
グランドクロス（Pナシ）（エクセレント）	1,000
グランドストライカー（ヒューマン）	2,000
サンダー&ライトニング（VISCO）	5,000
スーパーオセロ（フジワラ）	4,000
セルフィーナ（EASTテクノロジー）	9,000
テラフォース（ニチブツ）	8,000
ハイパーデュエル（テクノソフト）	16,000
牌砦（METORO）	4,500
バーチャボーリング（Pナシ）（ALTA）	3,000
プリメーラ（NTC）	3,000
マリオブラザーズ（任天堂）	14,000
Mr Do vsユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル）	6,000
連珠貴族（VISCO）	6,000

各社ロム

SEGA ST-V

バーチャファイターリミックス（ロム）	1,000
水滸演武（ロム）	1,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
エジホン探偵団（ロム）	1,000
バーチャファイターキッズ（ロム）	3,000
ばくばくアニマル（ロム）	1,000
ぷよぷよSUN（ロム）	5,000
マウスケのオジャマザワールド（ロム）	2,000
サンドアール（ロム）	2,000
イントロドンドン（ロム）	2,000
蒼穹紅蓮隊（ロム）	6,000
プリクラ大作戦（ロム）	3,000
ダイナマイト刑事（ロム）	10,000
グルーヴォンファイト（ロム）	7,000

SEGA 32

ドラゴンボールVRVS（ロム）	1,000
ザ Jリーグ 1994（ロム）	500
バーニングライバル（ロム）（インスト無し）	1,000

TAITO F3

マザー	50,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	2,000
逆鱗弾（ロム）	2,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
パズルボブル2（ロム）	2,000
パズルボブル2X（ロム）	2,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	2,000
クイズシアター（ロム）	2,000
クレオパトラフォーチューン（ロム）	8,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	4,000
究極タイガーⅡ（ロム）	2,000

TAITO F2

ドリフトアウト（ロム）	2,000
ハットトリックヒーロー（ロム）	2,000
クイズ地球防衛隊（ロム）	2,000
嗚呼栄光の甲子園（ロム）	2,000
ファイナルブロー（ロム）	2,000
クイズHQ（ロム）	2,000
マジェスティック12（ロム）	2,000
YES・NO心理トキメキクイズ（ロム）	2,000
クイズクエスト（ロム）	2,000
ニンジャキッズ（ロム）	2,000
クイズ人生劇場（ロム）	2,000
苦胃頭捕物帳（ロム）	2,000
ルナーク（ロム）	2,000
キャメルトライ（ロム）Pナシ	1,500

KONAMI GX

マザー	25,000
ツインビーヤッホー（ロム）	3,000
対戦ぱずるだま（ロム）	2,000
沙羅曼蛇Ⅱ（ロム）	3,000
ときめき対戦ぱずるだま（ロム）	10,000

JALECO メガ32

メガ32マザー	23,000
ゲーム天国（ロム）	3,000
グラディア（ロム）	8,000

NAMCO システムⅡ

ワースタ'93激闘版（ロム）	500

SEIBU

バイパーフェイズ1 NEW（ロム）	2,000

カネコ

ギャルズパニック4遊（ロム）	10,000
閃激ストライカー（PCB）	22,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	4,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました（SEGA24）	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズ18禁	9,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズチャンネクルクエスチョン	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000

麻雀

アイドル雀士スーチーパイ2（ロム）	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	17,000
麻雀エンゼルキッス（PCB）	16,000
麻雀エンゼルキッス（ロム）	4,000
流星雀士キラシスター（ロム）	12,000
ハイパーリアクション（PCB）	12,000
ハイパーリアクション（ロム）	6,000
スーパーリアル麻雀PV	8,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	10,000
ジャンジャンパラダイス（PCB）	25,000
アイドル麻雀放送局	2,500
熱血麻雀宣言	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンバスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
華折観	3,000
華の舞	2,000
個人教授	2,000
家元（2コネ）	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000
フライデー	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀学園	2,000
麻雀遊戯	2,000
麻雀放浪記	2,000
麻雀シスターズ	2,000
鹿鳴館	2,000

業務用 NEO GEO

餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
キングオブファイターズ'94	1,000
キングオブモンスター2	2,000
クイズ大捜査線	2,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
ザ・スーパースパイ	2,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	9,000
ティンクルスタースプライツ	20,000
天外魔境真伝	4,000
得点王	1,500
パズルボブル	5,000
パワーズスパイクⅡ	3,000
パニックボンバー	4,500
風雲黙示録	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ミューティションネイション	2,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	10,000
ラギ	4,000
龍虎の拳外伝	2,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
わくわく7	13,000

NEO·GEOマザー

MV-1FZ	24,000
MV-1F	23,000
MV-1	18,000

中古コントロールボックス

コンボAV	24,000
ベガ9000DX	18,000

春日井ゲームセンターリサ
1PLAY10円玉

財布が軽くても安心!
食べて飲んでゲームして
1日500円ほど～が標準!

宇宙堂
特別会員の募集!!

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では、特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス。
⑤故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント
※プレゼントは、ご購入者に限ります。
景品及び、当選者は翌月のメールにて発表!

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。
入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話
お待ちしています

★基板の値段、有無等は、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお訪ね下さい。

価格には消費税（5%）は含まれておりません。

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

超お目玉 先着1名まで



エアロシティーテーブル ¥30,000(パネル別)

シグマ電子



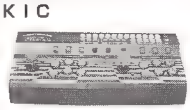
AV-5000 ¥26,000

シグマ電子



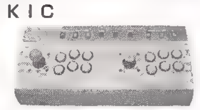
Σ-8000 ¥15,800

KIC

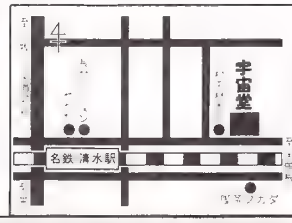


パナツインロング ¥38,000

KIC



パナカスタムロング ¥34,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行	
アウトゾーン	4
アラビアンマジック	8
アンダーカバーコップス	7
アラビアンファイト（4P）	8
アステリクス	8
アクウギャレット	12
ウルトラ闘魂伝説	3
ウルトラ警備隊	8
エイリアンVSプレデター	22
SDガンダムレインボー大陸戦記	3
F3マザーボード	38
ST-Vマザー	40
Xメン VS SF	45
Xメン VS SF（ソフト）	20
19XX（ソフト）	13
19XX	28
大江戸ファイト	4
カ行	
ガンバード	6
ガイアポリス	3
ガンフォース	3
海底大戦争	13
ガンネイル	3
ギャルズパニック	3
ギャルズパニックⅢ	8
キャプテンコマンド	6
キングオブドラゴン	6
グリッドシーカー	7
グレート1000マイルラリーⅡ	8
剣豪	3
ゴールデンアクスⅡ（4P）	20
豪血寺一族	4
豪血寺一族Ⅱ	10
豪血寺一族Ⅲ	15
サ行	
サイレントドラゴン	3
サッカースーパースター（ケーブル付）	20
サンドスコーピオン	3
サンダードラゴン	3
サンダードラゴンⅡ	13
ジオストーム	9
ジョー&マック	3
ジョー&マックリターンズ	7
シンプソンズ	4
ジャッキーチェン	15
上海Ⅱ	8
上海Ⅲ	9
JJスコーカーズ	6
G.Iジョー	18
CPS Ⅱマザー	18
ストリートファイターⅡ	3
ストリートファイターⅡダッシュ	3
ストⅡ'ターボ	4
SFムービー	15
ストZERO2	20
ストZERO2α	23
ストリートファイターⅢ	30
スーパースラムズ（バンプレ）	15
ストームブレード	15
スノーブラザーズⅡ	8
スノーブラザーズ	3
ストライカーズ1945	18
スーパーフットボールチャンプ	53
スーパーパズルファイターⅡX	22
スラムダンクⅡ（ケーブル付）	28
ストリートファイターEX	37
ゼロチーム	12
セーラームーン	7
ゼヒウス3D G	15
戦国エース	7
戦国ブレード	10
ソニックウイングス	3
ソニックファイター	85
ソウルエッジ（コネクター付）	20
ソウルエッジⅡ（コネクター付）	27
ソルディバイド	10
タ行	
ダブルウイング	6
タンクフォース	20
ダイエットGOGO	3
タンブルポップ	3
大王	10
達人王	3
D&DⅡ	40
D&DⅡ（ソフト）	18
大トリデ	3
デッドオアアライブ（Aタイプ）	25
デッドオアアライブ（Bタイプ）	85
テトリスプラス	15
鉄拳2 Bバージョン（コネクター付）	40
鉄拳3	110
ドラグーンマイト（キック線）	25
ドラゴンボールZ（バンプレ）	6
ドラゴンボールZⅡ	8
闘神ブレイザース	5
首領蜂	25
怒首領蜂	60
[illegible]	2
ナ行	
ナイトスラッシャー	15
ナックルバッシュ	8
ナックルヘッズ	2
ナムコクラシックⅠ	7
ナイツオブジラウンド	6
ハ行	
バッキーオヘア	9
バツグン	8
ハットトリックヒーロー93	6
バックファイヤー	13
バイオレントストーム	18
バイパーフェーズ1	20
バトルサーキット	30
バース	4
バーチャストライカー	120
★バーチャストライカーⅡ	400
バーチャロン（1枚）	85
バーチャコップ（音声ボード付）	50
バーチャコップⅡ（音声ボード付）	70
ビーラップボーイ	6
ヒーテッドバレル	6
ファイナルラップR	10
フック	7
ファイナルファイト	5
ファイナルスターフォース	6
ファイヤーバレル	12
ファンキージェット	3
ブラッドブラザーズ	5
★ブラッディーロア	65
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	8
ファイティングバイパーズ	85
Vゴールサッカー	3
ヘブンズゲート	20
ボンバーマン	2
ボンバーマンワールド	10
マ行	
マッドシャーク	10
マーブルスーパーヒーローズ	30
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	10
マーシャルチャンピオン	3
マクロス	6
マクロスプラス	20
マジンガーZ	8
マイルスマイル	3
ミスティックウォーリアー	10
メタモルフィックフォース	15
燃えよゴンタ2	3
ラ行	
ラピッドヒーロー	12
ラストブロンクス	85
ライトブリンガー	7
龍神	5
リーサルエンフォーサス（PCB）	8
リーサルエンフォーサスⅡ（PCB）	20
レジオネア	7
レイストーム	18
ロックマン	4
64番街	8
ワ行	
ワールドラリー	10
ワールドラリーⅡ	38
湾岸戦争	15
ネオジオ	
ブレイカーズ	6
ビッグトーナメントゴルフ	7
メタルスラッグ	6
キングオブファイターズ96	3
リアルバウト餓狼伝説SP	3
ネオボンバーマン	7
ダンクドリーム	3
ダブルドラゴン	3
キングオブファイターズ95	2
ネオミスターDO	5
サムライ天草降臨	2
ソニックウイングスⅡ	2
ソニックウイングスⅢ	4
ネオジオハード（1スロ）大	10
ネオジオハード（1スロ）中	12
ネオジオハード（1スロ）小	14
ネオジオハード（2スロ）	13
ネオジオハード（4スロ）	15
ネオジオハード（6スロ）	10

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	（W660	D830	H1320）	¥40,000より
セガ	アストロシティー	（W750	D905	H1443）	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	（W800	D965	H1425）	¥35,000より
ジャレコ	ポニーマークⅢ25	（W600	D740	H1060）	¥30,000より

運送会社変更の為、運送料大幅低下!!

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
F1ドリーム	¥3,000
虎への道	¥6,000
ニモ	¥30,000
サイバーボッツ（SUB）	¥8,000
クイズ虹色町の奇跡（SUB）	¥5,000
ヴァンパイアセイヴァー（SUB）	¥8,000
ヴァンパイアセイヴァーⅡ（SUB）	¥18,000
ヴァンパイアハンターⅡ（SUB）	¥23,000
ポケットファイター（SUB）	¥60,000
ロックマン2（SUB）	¥15,000
ウォーザード（ソフト）	¥10,000
タイトーPCB	
マジカルデートEX	¥25,000
チャイニーズヒーロー	¥8,000
グレートソードマン	¥13,000
MJ12（F2込）	¥4,000
クイズ人生劇場（F2込）	¥3,000
バブルボブル	¥10,000
レイメイズ	¥28,000
アルカノイドリターンズ(SUB・パドル付)	¥15,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥3,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥3,000
ディグダグ	¥4,000
フォゾン	¥50,000
グロブダー	¥30,000
モトス	¥32,000
ローリングサンダー	¥32,000
ワンダーモモ	¥55,000
ワルキューレの伝説	¥45,000
バーニングフォース	¥18,000
マーベルランド	¥14,000
ワースタ93	¥3,000
デンジャラスシード（ROM）	¥3,000
ワールドコート（ROM）	¥3,000
ナムコクラシックⅡ	¥28,000
フォートラックス（ROM）	¥3,000
マーベルランド（ROM）	¥12,000
バーニングフォース（ROM）	¥16,000
ワースタ96	¥8,000
ニューマンアスレチック(SUB)+ティンクルピット(SUB)	¥4,000
ニューマンアスレチック(SUB)+クイズ島（SUB）	¥3,000
データーイーストPCB	
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
クールドバスター	¥3,000
のぼらんか	¥20,000
バルターダッシュ	¥10,000
デスブレイド	¥10,000
ヘビースマッシュ	¥5,000
スカルファング	¥18,000
コナミPCB	
とべ！ポリスターズ	¥15,000
システムGX（ソフト付）	¥14,000
進め対戦ぱずるだま	¥3,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	¥3,000
サンダークロス	¥15,000
ローラーゲームズ	¥7,000
ゼクセクス	¥25,000
グラディウスⅡ	¥20,000
クウォース	¥3,000
実況パワフルプロ野球	¥3,000
大好キッス（SUB）	¥3,000
ときメモ対戦ぱずるだま（SUB）	¥3,000
セガPCB	
ロボレス2001	¥9,000
パッシングショット（P無）	¥3,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥3,000
イチダントアール	¥3,000
ゴールデンアックスⅡ（SUB）	¥20,000
ダークエッジ（SUB・4PSUB無）	¥3,000
コラムス97（カセット）	¥5,000
ぷよぷよSUN（カセット）	¥6,000
紫炎龍（カセット）	¥3,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000
その他PCB	
魔法大作戦（ロケ?バージョン）	¥20,000
ハチャメチャファイター	¥15,000
ファイヤートラップ	¥9,000
エクストリームダウンヒル	¥3,000
ブラックタッチ	¥8,000
コンバットライブス	¥3,000
ジュジュ伝説	¥3,000
ペンギンくんウォーズ	¥13,000
キャノンダンサー	¥18,000
ブレイゾン	¥5,000
マクロスⅡ	¥8,000
ソルダム	¥3,000
閃激ストライカー（ソフト）	¥8,000
スーパーX	¥10,000
ガンマスター	¥10,000
クイズセーラームーン	¥22,000
アルチメイトテニス	¥3,000
ボンビングワールド	¥5,000
ななめでマジック	¥3,000
バンバンボール	¥3,000
ロジックプロⅡ	¥15,000
パズル番長	¥3,000
ねらってチュー	¥3,000
バルキューブ	¥3,000
干支物語	¥3,000
プレステ変換基板	¥28,000
サルカニハムゾー（SUB・パドル付）	¥12,000
サルカニハムゾー（SUB・レバープレイ可）	¥3,000
モンスタースライダー（SUB）	¥3,000
ガンダムファイナルシューティング（SUB）	¥10,000
戦球（SUB）	¥5,000
ネオジオ	
ネオボンバーマン	¥18,000
エクスチェンジャー	¥9,000
パズルボブル	¥6,000
ステークスウイナーⅡ	¥3,000
麻雀PCB	
華銀河	¥35,000
雷神牌	¥22,000
雀々しましょ（SUB）	¥6,000
ハイパーリアクションⅡ（SUB）	¥15,000
麻雀同級生	¥5,000
パニックスタジアム	¥3,000
リアル麻雀PⅥ	¥5,000
リアル麻雀PⅢ	¥4,000
セーラーウオーズ	¥8,000
ヴァーチャル麻雀（カセット）	¥15,000
E雀ハイスクール（SUB）	¥18,000
奉仕品	
（1万円以上お買い上げの方に限ります）（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
沙羅曼蛇2（SUB）	¥500
大好キッス（SUB）	¥1,500
ときメモ対戦ぱずるだま（SUB）	¥1,500
リッジレーサー（ROM）	¥1,000
スズカ8アワーズ（ROM）	¥1,000
バイパーフェーズ1（SUB）	¥300
スーパーリアル麻雀PⅣ（SUB）	¥300
キース&ルーシー（SUB）	¥1,000
モンスタースライダー（SUB）	¥1,000
ドリフトアウト94（SUB）	¥1,000
ベストバウトボクシング（SUB）	¥500
早押し王座（SUB）	¥300
ゲーム天国（SUB）	¥500
P-47ALES（SUB）	¥3,000
グラディア（SUB）	¥1,000
エンゼルキッス（SUB）	¥500
アルカノイドリターンズ（SUB・レバー可）	¥1,000
サルカニハムゾー（SUB・レバープレイ可）	¥1,000
ニューマンアスレチックス（SUB）	¥1,500
ドラゴンボールZ VRVS（SUB）	¥1,000
F1ドリーム	¥2,000
マッドギア	¥2,000
VSホットスマッシュ（P無）	¥1,000
中華大仙	¥1,500
レッスルフェスト	¥800
WWFスーパースター	¥500
コンバットライブス	¥2,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	¥1,500
パッシングショット（P無）	¥1,000
エクストリームダウンヒル	¥1,000
進め対戦ぱずるだま	¥2,000
コラムスⅡ	¥2,000
ぷよぷよ	¥1,000
マジカルドロップ	¥1,000
もうじゃ	¥1,000
ねらってチュー	¥1,000
ななめでマジック	¥1,500
バンバンボール	¥1,500
ぐっすんおよよ	¥1,000
ハットリス	¥2,000
めくるめくストーリー	¥500
子育てクイズマイエンジェル	¥1,000
クイズ赤丸急上昇	¥500
クイズTV合衆国Q&Q	¥300
早押し王座決定戦	¥300
バーチャロン純正コンパネ（VS用）	¥4,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000

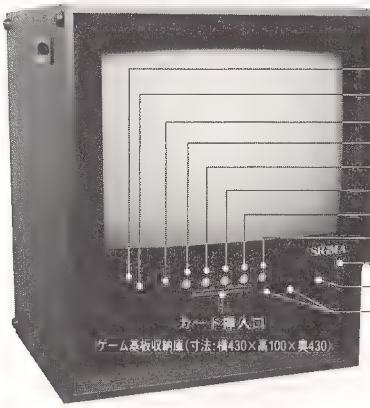
ゲーセン基板の最終兵器V−9

初心者に最適 バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番Ｖ－９　￥99,800

Ｖ－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

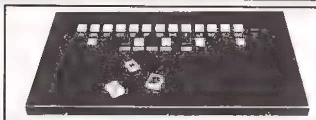


ＡＶ--5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード１本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

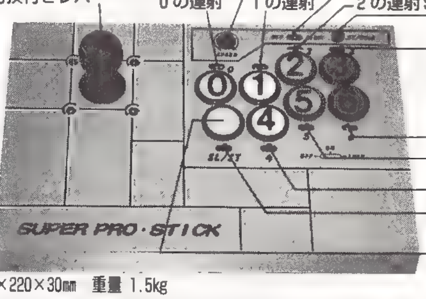
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874　イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

☆☆別売コード☆☆
ＲＧＢ21コード…… ¥3,500
ＲＧＢ15コード…… ¥5,000
Ｓ端子コード……… ¥2,500
ＶＨＦコード……… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
ＲＧＢ21延長コード…… ¥5,000
ＲＧＢ15延長コード…… ¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF) ………… ¥4,000
＊ネオ用コード(型番N) ………… ¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD) ………… ¥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２) …… ¥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６) …… ¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM) ………… ¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP) ………… ¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS) ………… ¥2,500
＊サターン用コード(型番ST) ………… ¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
(注意) マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

基板が毎日大量入荷！システムⅢ

★以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です★
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【 アイレム 】
クロスブレイズ……¥18,000
ジッピーレース……¥5,000
ムーンパトロール……¥10,000

【 SNK 】
怒(P無)……¥5,000
ジョイフルロード（H付）……¥30,000

【 MVS 】
8マン……¥1,000
ASOⅡ……¥2,000
ゴーストパイロット……¥1,000
ザ・キングオブファイターズ '97 ¥55,000
ステークスウイナー……¥500
ステークスウイナー2……¥3,000
ティンクルスタースプライツ…¥2,0000
ネオドリフトアウト……¥5,000
ビッグトーナメントゴルフ……¥20,000
ファイターズヒストリーダイナマイト…¥500
マジカルドロップ2……¥3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー¥20,000
リアルバウト餓狼伝説……¥1,000
わくわく7……¥14,000
あまりまくりタイトル（5本まとめて）¥1,000

【 カプコン 】
1941……¥25,000
ウォーザード(ソフト)……¥8,000
クイズ虹色町の奇跡（ソフト）…¥7,000
ストⅡ……¥5,000
ストZERO2（海外版ソフト）…¥3,000
ストZERO2アルファ（ソフト）…¥8,000
ストⅢ（ソフト）……¥18,000
戦場の狼Ⅱ（海外版）……¥5,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ソフト）¥15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）¥28,000
ヴァンパイア（ソフト）……¥4,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）…¥8,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）¥30,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）……¥4,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト）¥30,000
ぷにっきいず……¥5,000
ポケットファイター（ソフト）¥78,000

【 コナミ 】
ウェディングラプソディ……¥20,000
ガイアポリス……¥18,000
グラディウスⅡ……¥10,000
グラディウスⅢ……¥23,000
沙羅曼蛇……¥25,000
実況パワフルプロ野球'96……¥3,000
ゼクセクス……¥15,000
だい好きッス GX……¥15,000
とべ！ポリスターズ……¥13,000
ハイパーオリンピック……¥6,000
ヘクシオン……¥2,000
ライフフォース……¥27,000

【 セガ 】
イチダントアール……¥2,000
ドラゴンボールZ V.R.V.S.サブ¥1,000
バーチャファイター（ケース入り）¥3,000
バーチャファイター2.1……¥18,000
バーチャファイター3（電源,H付）¥160,000
ピットフォールⅡ……¥28,000
ぷよぷよ……¥2,000
ぷよぷよ通……¥3,000
フリッキー……¥20,000
ホッパーロボ……¥20,000
モンスターレア……¥5,000

【 ST－V 】
エジホン探偵事務所……¥1,000
カラオケクイズイントロ DONDON¥1,000
グルーヴオンファイト……¥6,000
サンドアール……¥500
紫炎龍……¥4,000
バーチャル麻雀 変換コネクタ付¥4,000
ぷよぷよSUN……¥2,000
プリンセスクララ大作戦……¥2,000
まうすけのおじゃまザ・ワールド¥2,000

【 タイトー 】
あっかんべぇだぁ（カセット）…¥2,000
アルカノイド（センサー付）……¥8,000
アルカノイドリターンズ（センサー付きカセット）¥5,000
カイザーナックル（カセット）……¥500
影の伝説……¥10,000
きらめきスターロード（カセット）¥55,000
クイズシアター（カセット）…¥500
功里金団……¥5,000
Gダライアス……¥58,000
Gダライアス Ver.2……¥58,000
パズルボブル2（カセット）……¥300
バブルボブル……¥12,000
ファイアーバトル……¥30,000
プランプポップ（センサー付）¥28,000
ヘビーユニット……¥3,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦…¥13,000
まじかるでーと卒業告白大作戦……¥15,000
レイストーム……¥38,000
レイフォース……¥15,000

【 デコ 】
クルードバスター……¥5,000
スーパーバーガータイム……¥5,000
トリオザパンチ……¥30,000
バルダーダッシュ（1990年）…¥8,000

【 テクノスジャパン 】
ザビッグプロレスリング……¥1,000
バトルレーンVOL.5……¥18,000

【 テクモ 】
ガンネイル……¥15,000
がんばれギンくん……¥5,000
ギャロップレーサー……¥25,000
脳力向上委員会……¥1,000

【 東亜プラン 】
ジャイロダイン……¥18,000
大旋風（開発基板）……¥20,000
ドギューン（開発基板）……¥30,000
飛翔鮫……¥7,000
ヴィマナ……¥6,000
ワードナの森……¥8,000

【 ナムコ 】
エメラルディア……¥2,000
オーダイン……¥17,000
ギャラガ……¥4,000
球界道中記……¥5,000
コズモギャングザビデオ……¥5,000
子育てクイズマイエンジェル……¥2,000
子育てクイズマイエンジェル2新品¥18,000
子育てクイズマイエンジェル2中古¥15,000
ゼビウス……¥5,000
ダートフォックス（P無）……¥5,000
ディグダグ……¥5,000
ドラゴンセイバー……¥15,000
バーニングフォース……¥15,000
爆突機銃艇……¥28,000
ファイネストアワー……¥55,000
マーベルランド……¥20,000
モトス……¥35,000
ワルキューレの伝説……¥28,000

【 バンプレスト 】
クイズセーラームーン……¥25,000
ぱづり……¥2,000
バンバンボール……¥3,000
ぷるるん……¥2,000

【 ビデオシステム 】
ソニックウイングスリミテッド¥25,000

【 その他 】
アクアリウム……¥5,000
アラビアン……¥8,000
オメガファイター……¥8,000
クイズ365……¥1,000
クレイジーコング……¥6,000
サンダージョーズ……¥4,000
戦国ブレード……¥17,000
閃激ストライカー（カセット）…¥6,000
ソルディバイド……¥20,000
ダイナミックスキー……¥12,000
中國龍Ⅱ……¥48,000
ツインイーグル……¥8,000
ドリームショッパー……¥15,000
娘牌……¥6,000
ハイホー2……¥1,000
パイパーフェイズワンNEWサブ…¥500
バトルガレッガ……¥43,000
へべれけのぽぷーん……¥2,000
Mr. DO！VSユニコーン……¥15,000
モンスタースライダー……¥12,000
モンスタースライダー サブ…¥2,000
ルート16（C）……¥10,000
ロジックプロ……¥12,000
ロジックプロ2……¥17,000

【 麻雀・花札 】
E雀ハイスクール……¥55,000
ウルトラマル秘マージャン……¥2,000
学園祭……¥23,000
実録マル恥麻雀……¥3,000
スーパーリアル麻雀PⅡ……¥3,000
スーパーリアル麻雀PⅢ……¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅣ……¥6,000
スーパーリアル麻雀PⅤ……¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅥ……¥4,000
スーパーリアル麻雀P7サブ新品¥125,000
スーパー華パラダイス……¥1,000
ハイパーリアクション2……¥30,000
ファイナルロマンス……¥3,000
ブランニュースターズ（メガシステム32）¥35,000
麻雀学園2……¥3,000
夢想花……¥12,000
流星雀士キララスター……¥25,000
流星雀士キララスターカセット…¥5,000
レモンエンジェル……¥10,000
恋愛倶楽部……¥2,000
若草物語麻雀四姉妹……¥6,000

【 中古モニター 】
18インチ（15／24KHz）……¥8,000
26インチ（15／24KHz）…¥25,000

【 中古筐体 】
カプコン ステータス18……¥20,000
カプコン Qグランダム25……¥35,000
ジャレコ ポニーmkⅢ25……¥20,000
ジャレコ ポニーmkⅣ29……¥65,000
セガ アストロシティ29…¥100,000
タイトー イーグレット29（パネル新品）¥80,000

カプコンシークレットファイル 私立ジャスティス学園・ポケットファイター・ストⅢ2ndなど各種ポスター・グッズ類　エヴァファイナルなど各種エヴァ関連グッズ類多数

※18～29インチ各種筐体・モニター全国発送します。
※どこよりも高く基板の買い取りします！
（業者・ロケ大歓迎）
買い取り価格は変動しやすいのでその都度お問い合わせください。

☆豊富な在庫をお値打価格で

●毎日のように基板が**大量入荷**しています。
おかげさまで毎日が**大バーゲンセール**です！

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

●業務用**モニター・各種筐体**の展示強化！
ぜひ直接ご覧ください（通販も致します）。
●プライズ関連の**非売品グッズ・ポスター類**いろいろ取りあつかっています。



ですから

☆まずはリストを請求してください

●いきあたりばったり電話かけまくりはもうやめにしませんか☺
●当店のリストには、発行時点でのすべての在庫が掲載してあり、インストの有無が◎○△×で表示してありますので一目瞭然、安心です。
●とにかくお電話かおハガキでご請求ください。





「うちはリストが命です（マジ）。」

☆通信販売がお求めやすくなりました

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●従来通り銀行振込や現金書留でもOKです。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

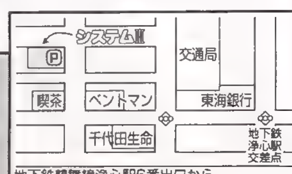
☆さらに分割払いもOK!

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



システムⅢ
〒451－0061
名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K＝1,000円

(アイレム)
ロードランナーI～III 各15K
アンダーカバーコップス 13K
海底大戦争 20K
最後の忍道 9K
リーグマン 15K
ボンバーマンワールド 12K
スペランカー 10K
スペランカーII 12K
フック 12K
ガンホーキ 8K
クロスブレイズ 10K
ジオストーム 15K
ファイアーバレル 15K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

(SNK)
ループレバーのゲーム(P付) 35K～
アテナ 10K
ASO 8K
KOF 97 TEL
MVSマザーボード TEL
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

(カプコン)
エグゼドエグゼズ 22K
ガンスモーク 13K
闘いの挽歌 15K
D&D 2(サブ) TEL
エイリアンVSプレデター(サブ) 18K
バニッシャー 10K
ストリートファイター ザ・ムービー 32K
マーブルVSストリートファイター TEL
ストゼロ2アルファ(サブ) TEL
闘神伝2 TEL
スターグラディエーター TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ) TEL
ヴァンパイアセイヴァー2(サブ) TEL
ヴァンパイアハンター2(サブ) TEL
キャプテンコマンドー 12K
1941 18K
ストリートファイターEX高価買取(TEL)
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

(コナミ)
グラディウス(ROMボード) TEL
グラディウスIII 18K
ゼクセクス 15K
A-JAX 18K
悪魔城ドラキュラ 45K
サンダークロス 13K
サンダークロスII 12K
ツインビー(ROMボード) TEL
ミスティックウォリアーズ 20K
パトランティス 25K
魔獣の王国 30K
バイオレントストーム 19K
メタモルフィック フォース 20K
ダダンダーン 17K
GIジョー 20K
ギャラクティックウォリアーズ TEL
バーサスネットサッカー TEL
ドラグーンマイト 22K
ウイニングスパイク TEL
X-MEN 13K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

(ジャレコ)
シティコネクション 15K
忍者くん 5K
忍者くん 2 10K
サイキック 5 17K
バルトリック 25K
破兆 10K
ロッドランド 10K

(セガ)
アッポー 10K
ロボレス2001 10K
エイリアンシンドローム 15K
SDI(純正P付) TEL
バレット TEL
ピットフォールII 20K
ゴールデンアックス 2(4P) 22K
ゲイングランド 35K
アラビアンファイト 12K
アレックスキッド 10K
フリッキー 10K
ヴァーチャファイター3(電付) TEL
ヴァーチャストライカー TEL
スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

(タイトー)
レインボーアイランド(EXOK) 15K
レイメイズ 22K
ライトブリンガー 14K
黄金の城 15K
アラビアンマジック 15K
レイストーム TEL
フェアリーランドストーリー 27K
サイキックフォース TEL
サイキックフォースEX TEL
ファイターズインパクト TEL
スーパーフットボールチャンプ TEL
ちゃっくんぽっぷ 30K
ニンジャウォリアーズ TEL
Gダライアス TEL
バブルボブル 12K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※FIIIマザーボード 40K

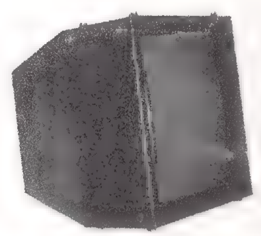
(デコ)
ザビガ 25K
B-ウイング 25K
トリオTHEパンチ 24K
ナイトスラッシャーズ 25K
グレートラグタイムショー 20K
ミッドナイトレジスタンス(P付) TEL
のぼらんか 13K
ブラッディウルフ 13K
エドワード ランディ 20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

(ナムコ)
ベラボーマン(ボタン付) 60K
F/A 10K
マッハブレイカーズ 17K
アウトフォクシーズ 12K
タンクフォース 17K
鉄拳 TEL
鉄拳2(Ver AOK) TEL
鉄拳3 TEL
ソウルエッジ(Ver IOK) TEL
ダンシング アイ TEL
ゼビウス3D/G TEL
スタースイープ TEL
ネビュラスレイ 12K
ダンクマニア 12K
ナムコクラシックvol.2 17K
※ナムコシステム I マザーボード 14K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

(その他)
首領蜂 27K
怒首領蜂 TEL
エクイテス 25K
アルゴスの戦士 13K
ソロモンの鍵 23K
鮫! 鮫! 鮫! 16K
セーラームーン(全て純正) 18K
豪血寺一族 3K
豪血寺一族 2 12K
豪血寺一族外伝 18K
マジンガーZ 13K
ミュータントナイト 22K
ガンダーラ 15K
大江戸ファイト 12K
富士山バスター 8K
ジャッキー チェン 20K
ナックルバッシュ 11K
サンダードラゴン 2 17K
レジオネア 8K
ゼロチーム 13K
ノストラダムス 13K
アークエリア 22K
ウルトラ警備隊 16K
ハチャメチャファイター 7K
ノバ 2001 16K
バイパーフェイズ1(NEW) 20K
バトルガレッガ 28K
ツインイーグル 2 17K
雷神魔傀 16K
ストームブレード 13K
魔法大作戦 8K
雷電ファイターズ TEL
ギャロップレーサー TEL
ギャロップレーサー 2 TEL
闘姫伝承 15K
でろ～んでろでろ 10K
バツグン 10K
戦球 18K
スーパースラムス 18K
ストライカー1945 17K
戦国ブレード 10K
ガンバード TEL
ヘブンズ ゲート TEL
マッドシャーク 15K
メタフォックス 10K
ブラッディロア TEL
ソルディバイド 10K

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。



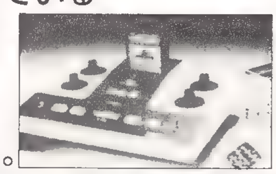
18インチモニター 販売 始めました!

★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

¥38,000
(税・送料別)

昔のゲーム機及びソフトの買取始めました。

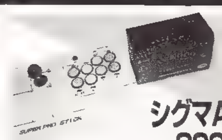
あなたの家で眠っている
昔のゲーム機を
高価買取
しています。
詳しくはTELにて。



コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



コンボAV



シグマAV5000 & 8000ターボ

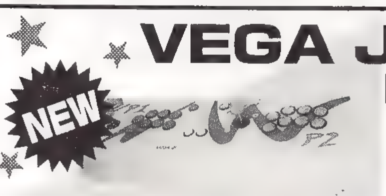


PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!



サイズ／幅650×奥行200×高さ100

21世紀のコントロールBOX

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

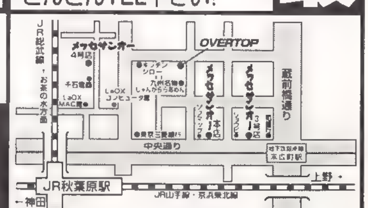
連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!
VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」
高価買取中!
詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間
月～水 10:30～20:00
木～土 10:00～20:00
日・祝 10:30～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
基板フロアー TEL.03(3255)3453
海外ソフトコーナー TEL.03(3255)3452
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

フェラーリPart4オープン 1PLAY 10円!!

昭和五十三年



ソフトランド秀和店頭リニューアルオープン!!



基板以外の商品有り

エヴァフィギュア、センチ・ときメモフィギュアなどいろんなグッズ販売してます。通販でも購入可能です。お問い合わせ下さい。

スーパーエクセレントドール

綾波レイ(1/6)	¥8,500
アスカ・ラングレー(1/6)	¥8,500

新製品

下記リスト以外の基板も続々入荷中!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは最新のビデオゲームが1PLAYたったの…10円!! 全台数100台

タイトー

アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	50,000
スーパーマン	25,000
タイガーヘリ	25,000
ダイノレックス	10,000
忍者キッズ	13,000
マジェスティック12	21,000
嗚呼栄光の甲子園	8,000
エレベーターアクションリターンズ	78,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	5,000
ダライアス外伝	78,000
ダライアス外伝(ロム)	5,000
バブルシンフォニー	78,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	78,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	5,000
究極タイガーII	78,000
究極タイガーII(ロム)	5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー!	78,000
森口博子のクイズでヒューヒュー!(ロム)	3,000
バブルボブル2(ロム)	5,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付)	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	78,000
逆鱗弾(ロム)	5,000
まじかるでーと	38,000
アルカノイドリターン(ロム)パネル付き	20,000
パズルボブル2X	78,000
パズルボブル2X(ロム)	8,000
パズルボブル3	78,000
パズルボブル3(ロム)	15,000
レイストーム	40,000

NEO・GEO

神風拳	5,000

カプコン

キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストII(カートリッジ)	8,000
天地を喰らう	38,000
天地を喰らう2	19,000
ストZERO(カートリッジ)	4,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	48,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	25,000
サイドアームズ	15,000
ブラックドラゴン	25,000
アレスの翼(ハーネス無)	15,000
ウィロー	88,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	45,000
エリア88	48,000
ロストワールド	238,000
USネイビー	58,000
大魔界村	78,000
ストライダー飛竜	118,000
ストZERO2(カートリッジ)	8,000
ヴァンパイアセイヴァー2	60,000
ヴァンパイアセイヴァー2(カートリッジ)	35,000
ポケットファイター	95,000
ポケットファイター(カートリッジ)	70,000
クイズ七色ドリームス	TEL
ヴァンパイアハンター2	TEL
ヴァンパイアハンター2(カートリッジ)	TEL

ビデオシステム

スーパーバレーボール	3,000
クラッシュレース	22,000

ナムコ

ニューマンアスレッチクス	15,000
ギャプラス	45,000
ギャラガ	78,000
グロブダー	78,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	8,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム'92	18,000
ワールドスタジアム'93	18,000
ゼビウス	33,000
ディグダグ	78,000
ドラゴンバスター	78,000
ドラゴンセイバー	78,000
スカイキッド	78,000
パックランド	78,000
バラデューク	78,000
フォゾン	178,000
ドルアーガの塔	128,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	128,000
マッピー	65,000
マーベルランド	65,000
メトロクロス	65,000
未来忍者	68,000
リブルラブル	98,000
ワンダーモモ	128,000
グレートスラッガー	8,000
ティンクルピット	18,000
マッハブレイカーズ	35,000
鉄拳3	TEL

アイレム

剣豪	18,000
ビジランテ	9,000
メジャータイトル	27,000
ぐっすんおよよ	35,000
ロードランナーIV帝国からの脱出	27,000
フック	20,000

セガ

ウォーリーを探せ	90,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス(カートリッジ)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル(カートリッジ)	2,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カートリッジ)	2,000
ポトポト	8,000
ぷよぷよ	7,000
ぷよぷよ通	8,000
DDクルー	8,000
ファイナルアーチ(カートリッジ)	3,000
バーチャファイター2.1(アストロ付)	250,000
バーチャファイター2.1(基板)	58,000
ワンダーボーイ	8,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブA	78,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊(カートリッジ)	8,000
水滸演武(カートリッジ)	3,000
バーチャファイターキッズ(カートリッジ)	2,000
レッスルウォー	8,000
バーチャロン(パネル付)	250,000
紫炎龍(カートリッジ)	13,000
ダイナマイト刑事(カートリッジ)	8,000
万里の長城(カートリッジ)	TEL

データイースト

ワールドカップバレーボール95	33,000
カルノフ	15,000
デスブレイド	13,000
ドラゴン忍者	23,000
ドリームサッカー94	23,000
アクトフェンサー	15,000
ウルフファング	33,000

コナミ

恋のホットロック	128,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	8,000
スーパーコントラ	45,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ!	5,000
ハイパーオリンピック	15,000
魔獣の王国	88,000
ツインビーヤッホー!(サブボード)	3,000
メガゾーン	9,000
グラディウスII	37,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2(サブボード)	3,000
スラムダンク	25,000
極上パロディウス(サブボード)	5,000
対戦ぱずるだま(サブボード)	3,000
セクシーパロディウス	78,000
セクシーパロディウス(サブ)	15,000

※1万円未満の基板はアフターサービスは一切なしです。

※価格は変動しますので電話でお問合わせ下さい。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
(情報料は無料です。)
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10:00～18:00 営業日 年中無休

お支払い方法

●代金着払い…商品と交換に代金をお支払いください。
(PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。)
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店(普)3593374 (株)秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

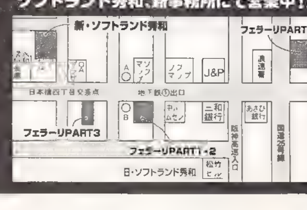
Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和　新住所にH9.10月より変わりました。

大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和、新事務所にて営業中!!



基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り(とりあえず電話してみて下さい)

KOF97	??,000
ストリートファイターⅢ（ROM）	??,000
ストリートファイターⅢ（PCB）	??,000
CP2ソフト全般	??,000
ブランニュースターズ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォーリヤーズ	??,000
ナイトスラッシャーズ	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中(TEL)

マーヴルスーパーヒーローVSカプコンスーパーヒーロー	（予）
ストリートファイターⅢ 3rd	（予）
ストリートファイターEX2	（予）
ストリートファイターZERO3	（予）
スターグラディエーター2	（予）
サイキックフォース2012	（予）
ファイナルロマンス4	（予）
バトライダー	（予）
バーチャロン・オラトリオタングラム	（予）
ウインターヒート	（予）
ストリートファイターⅢセカンド	（TEL）
ヴァンパイアセイバー2	（TEL）
ヴァンパイアハンター2	（TEL）
マーヴルVSストリートファイター	（TEL）
ポケットファイター	（TEL）
KOF97	（TEL）
GダライアスVer2	（TEL）

●（予）は予約受付中リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO

子育てクイズマイエンジェル	3,000
子育てクイズマイエンジェル2	15,000
ナムコクラシックVol1	18,000
ナムコクラシックVol2	35,000
鉄拳3（VerD）	150,000
ギャラクシアン	10,000
ギャプラス	8,000
アウトフォクシーズ	20,000
パックマニア（ROM）	3,000
妖怪道中記（ROM）	4,000
ローリングサンダー（ROM）	10,000
ドラゴンセイバー（ROM）	14,000
スティールガンナー2（PCB）	12,000
サンダーセプター2（PCB）	7,000

CAPCOM

ストリートファイターⅢ（PCB）	45,000
ウォーザード（ROM）	5,000
ヴァンパイアセイバー（ROM）	8,000
ヴァンパイアセイバー2（ROM）	28,000
ヴァンパイアハンター2（ROM）	28,000
ストゼロ2アルファ（ROM）	13,000
ストアルファ2（ROM）	5,000
バトルサーキット（ROM）	20,000
D&D2（ROM）	35,000
キャプテンコマンドー	18,000
ブラックドラゴン	15,000
大魔界村	23,000
ウイロー	20,000
戦場の狼Ⅱ	8,000

その他

ニャンコロ（配線済）	150,000
キャンパスクロッキー	70,000
ワイピング	60,000
カメレオン	30,000
ヨットマン	55,000
スカイランサー	18,000
ファニーマウス	25,000
ブランニュースターズ（PCB）	38,000
キララスター（PCB）	21,000
MSガンダムEXレビュー	12,000
エクスチェンジャー	12,000
KOF97	65,000
マジカルドロップ3	18,000
プライマルレイジ	8,000

SEGA & KONAMI

ソニックファイターズ（ROM）	1,000
ファイティング・バイパーズ（ROM）	2,000
VF3（電源H付）	150,000
VF2.1（H付）	19,000
VF1（H付）	5,000
スケバン雀士・竜子（H付）	21,000
ゴールデンアックス2	34,000
グラディウスⅢ	25,000
グラディウスⅡ	15,000
ゼクセクス	25,000
サンダークロス2	15,000
トライゴン	15,000
ポリネットウォリヤーズ（PCB）	28,000
ゴルフィンググレイツ（レバー）	4,000

TAITO

ナイトスライカー（PCB）	50,000
ギャラクティックストーム（PCB）	25,000
コンチネンタルサーカス（PCB）	3,000
Gダライアス	48,000
スペースインベーダーDX	4,000
ヘビーユニット	4,000
インセクターX	4,000
アルカノイドリターンズ（ROM/P付）	10,000
クレオパトラフォーチュン（ROM）	2,000
カイザーナックル（ROM）	2,000
パズルボブル（ROM）	500
ゆうゆクイズ（ROM）	300
F3マザーボード	55,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ（2レバー6ボタン）	220,000
新品アストロシティ（2レバー6ボタン）	220,000
中古アストロシティ（パネル新品）	115,000
中古ニューアストロシティ（パネル新品）	135,000
中古エアロシティ（パネル新品）	40,000
中古Qグランダム（2レバー12ボタン）	40,000
中古ボニーMK3（2レバー12ボタン）	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15／24Khz対応）	入荷待ち
26インチモニター（15／24Khz対応）	20,000
25インチモニター（15／24Khz対応）	30,000
18インチモニター（15／24Khz対応）	15,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン） 2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

ノーマル連射回路（1回路幾等でも） 1,500
ボリウム調整による連射回路です。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品） 9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

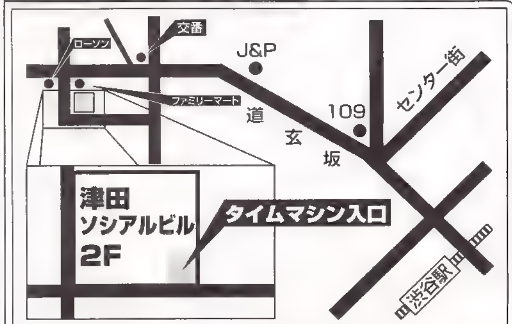
INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
●移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
㈱タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



㈱タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1－19－6
津田ソシアルビル2F
TEL／03-3462-4541（代）

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストⅢ2ndインパクト、鉄拳3のセットが大幅に安くなりました!!

私立ジャスティス学園 ベガJR DXセット

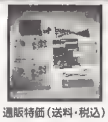


私立ジャスティス学園(PCB)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥298,000**

初回 ¥28,236 初回 ¥15,832 初回 ¥11,508
¥28,100×11回 ¥15,300×23回 ¥10,500×35回

私立ジャスティス学園 シグマセット



私立ジャスティス学園(PCB)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥318,000**

初回 ¥29,944 初回 ¥17,512 初回 ¥12,488
¥29,900×11回 ¥16,300×23回 ¥11,600×35回

私立ジャスティス学園 ボードマスターセット



私立ジャスティス学園(PCB)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥308,000**

初回 ¥29,656 初回 ¥16,672 初回 ¥13,328
¥29,000×11回 ¥15,800×23回 ¥11,200×35回

私立ジャスティス学園 ベガJRセット



私立ジャスティス学園(PCB)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥292,000**

初回 ¥28,044 初回 ¥15,328 初回 ¥13,272
¥27,500×11回 ¥15,000×23回 ¥10,600×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット

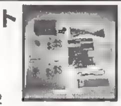


ストⅢセカンドインパクト(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥188,000**

初回 ¥18,116 初回 ¥11,192 初回 ¥9,408
¥17,700×11回 ¥9,600×23回 ¥6,800×35回

ストⅢセカンドインパクト シグマセット

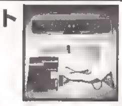


ストⅢセカンドインパクト(ロム)
CPⅢマザー(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥208,000**

初回 ¥19,856 初回 ¥12,872 初回 ¥7,728
¥19,600×11回 ¥10,600×23回 ¥7,600×35回

ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット



ストⅢセカンドインパクト(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥198,000**

初回 ¥19,536 初回 ¥12,032 初回 ¥8,568
¥18,600×11回 ¥10,100×23回 ¥7,200×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット



ストⅢセカンドインパクト(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥182,000**

初回 ¥17,924 初回 ¥10,688 初回 ¥8,512
¥17,100×11回 ¥9,300×23回 ¥6,600×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJR DXセット

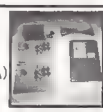


マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥206,000**

初回 ¥19,792 初回 ¥12,704 初回 ¥8,596
¥19,400×11回 ¥10,500×23回 ¥7,500×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ シグマセット

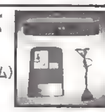


マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥226,000**

初回 ¥21,532 初回 ¥12,084 初回 ¥10,416
¥21,300×11回 ¥11,600×23回 ¥8,200×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ボードマスターセット



マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥216,000**

初回 ¥21,212 初回 ¥11,244 初回 ¥10,250
¥20,300×11回 ¥11,100×23回 ¥7,800×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJRセット



マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥200,000**

初回 ¥19,600 初回 ¥12,200 初回 ¥7,700
¥18,800×11回 ¥10,200×23回 ¥7,300×35回

鉄拳3 ベガJR DXセット

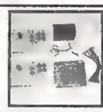


鉄拳3(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回 ¥21,340 初回 ¥11,580 初回 ¥9,520
¥20,700×11回 ¥11,300×23回 ¥8,000×35回

鉄拳3 シグマセット

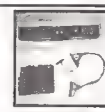


鉄拳3(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード

通販特価(送料・税込) **¥240,000**

初回 ¥23,080 初回 ¥13,260 初回 ¥11,340
¥22,600×11回 ¥12,300×23回 ¥8,700×35回

鉄拳3 ボードマスターセット



鉄拳3(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥230,000**

初回 ¥22,760 初回 ¥12,420 初回 ¥8,680
¥21,600×11回 ¥11,800×23回 ¥8,400×35回

鉄拳3 ベガJRセット

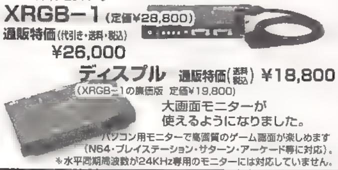


鉄拳3(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥214,000**

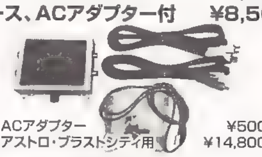
初回 ¥21,148 初回 ¥11,076 初回 ¥8,624
¥20,100×11回 ¥11,000×23回 ¥7,800×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 (定価¥28,800)
通販特価(代引き・送料・税込) ¥26,000



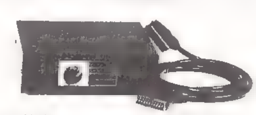
ディスプル 通販特価(送料・税込) ¥18,800
(XRGB-1の廉価版 定価¥19,800)
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応)。
※水平周期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) **¥7,000**



21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500	
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20~
〃 2L12Bパネル ¥13,500	
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32 ¥1,500	
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW ¥150	
連射基板	¥5,500
レギュレイター ¥5,500	
東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb(中古)

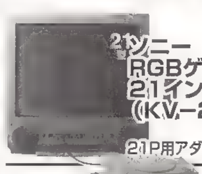


■ブラストシティ組み込み
¥568,000

■バーサスシティ組み込み
¥688,000

■バーチャファイター3tb・PCB(ハーネス付) ¥398,000

21型ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ(KV-21SP1)



21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000
…… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600
…… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
…… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
…… 通販特価¥55,800

格安基板

鉄拳3	165,000
鉄拳3(E.Ver)	198,000
ストⅢ2ndインパクト	135,000
ストⅢ2ndインパクト(ロム)	88,000
ポケットファイター(ロム)	65,000
私立ジャスティス学園	198,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	45,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	38,000
スラムダンク2	38,000
カプコン	
ウォーザード	48,000
サイバーボッツ(ロム)	12,000
ストⅡダッシュ	5,000
ストリートファイターEX	68,000
ストリートファイターEX plus	88,000
ストリートファイターⅢ	48,000
ストZERO2(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	15,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	65,000
ナムコ	
クイズ魔Q大冒険	3,000
子育てクイズマイエンジェル	5,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワースタ'96	10,000
ティンクルピット	12,000
ディグダグ	12,000
ナムコクラシックVol.1	18,000
コナミ	
サラマンダ	20,000
サラマンダ2	18,000
サラマンダ2(ロム)	2,000
スラムダンク	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	18,000
ゴルフィンググレイツ2	18,000

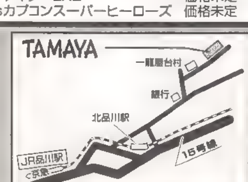
ネオジオソフト	
エイトマン	3,000
リアルバウト餓狼伝説	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	68,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
ティンクルスタースプライツ	28,000
その他	
銀河任侠伝	8,000
グラティア(ロム)	5,000
シルクワーム	5,000
ストームブレード(ロム)	12,000
ソニックファイターズ(ロム)	8,000
タンクバスターズ	5,000
デカスリート(ロム)	15,000
ネクストスペース	3,000
PANG!3	38,000
マグマックス	5,000
マジカルドロップ	5,000
レットクラッシュ	15,000
箱入り新品	
子育てクイズマイエンジェル2	28,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	28,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	48,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	48,000
ファイナルアーチ(ロム)	3,000
バルキューブ	5,000
とべ!ポリスターズ	28,000
新製品	
私立ジャスティス学園	243,000
月華の剣士	125,000
バーチャロン オラトリオタングラム	価格未定
ストリートファイターEX2	価格未定
マーブルvsカプコンスーパーヒーローズ	価格未定

TAMAYAメンバーズカード 募集中!

☆消費税5%がまるまる還元!
ズバリお得です!
☆入会金・年会費、無料
☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10 営業時間:平日AM9:30~PM6:30 日・祝日 休み



☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 (株)玉屋商品センター

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

MARVELvsCAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
ストIII 3rd IMPACT ストリートファイターZERO3
予約受付中！

カプコン

MARVELvsCAPCOM	予約受付中
スターグラディエイター2	予約受付中
ストリートファイターIII3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	特価
ストリートファイターIII2nd IMPACT	特価
ストリートファイターIII	特価
ウォーザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターEX	特価
・・・・・・・・・・ CP SYSTEM II ・・・・・・・・・・	
ポケットファイター(ソフト)	特価
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	特価
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	特価
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	特価
MSHvsストリートファイター(ソフト)	特価
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	特価
バトルサーキット(ソフト)	20,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	8,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	4,000
ストZERO2 ALPHA(ソフト)	18,000
ストリートファイター　ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	特価
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	特価
19XX(ソフト)	30,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	15,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	4,000
サイバーボッツ(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	6,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターII X(ソフト)	4,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
マッドギア	3,000
ナイツオブザラウンド	14,000
ストリートファイターII	6,000
エリア88(海外)	25,000
クイズアンドドラゴンズ	4,000
クイズ殿様の野望2	4,000
カプコンワールド2	8,000
ストリートファイター	18,000
バース	18,000
トップシークレット	25,000
戦いの挽歌	25,000
ハテナ？の大冒険	1,000

アイレム

エックスマルチプライ	16,000
クイズF1 12フィニッシュ	1,000
ドリームサッカー'94	15,000
メジャータイトル2	4,000
ロードランナー4	20,000
スペランカー	25,000
サンダーブラスター	16,000
四川省II	3,000
大工の源さん	5,000
剣豪	7,000

セガ

ファイティングバイパーズ2(仮名)	予約受付中
・・・・・・・・・・・・ MODEL3 ・・・・・・・・・・・・	
バーチャファイター3tb(PCBH付き)	特価
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
バーチャファイター3(PCBH付き)	特価
・・・・・・・・・・・・ MODEL2 ・・・・・・・・・・・・	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付き)	特価
ファイティングバイパーズ(H付き)	特価
バーチャファイター2.1(H付き)	38 000
バーチャファイター2(H付き)	35,000
・・・・・・・・・・・・・ ST-V ・・・・・・・・・・・・・	
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	特価
コットン2(ソフト)	特価
ウインターヒート(ソフト)	特価
ぷよぷよSUN(ソフト)	8,000
コラムス'97(ソフト)	10,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	7 000
サンドアール(ソフト)	1,000
バーチャファイターリミックス(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
ぺブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
エジホン探偵事務所(ソフト)	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト)	1,000
モンスターランド	12,000
バーニングライバル	10,000
登龍門	2,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
エイリアンストーム	18,000
テトリス	6,000
レッスルウォー	3,000
サイバーポリス　イースワット	5,000
サンダーフォースAC	8,000
ボナンザブラザーズ	25,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	8,000
コラムス	2,000
コラムスII	2,000
スタックコラムス	2,000
ポトポト	1,000

コナミ

ファイティング武術2nd	新作
ファイティング武術	特価
ときメモおしえてYour heart(筐体一式)	特価
ウェデングラプソディ	特価
飛べ！ポリスターズ	20,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
実況パワフルプロ野球'96	5,000
・・・・・・・・・・ SYSTEM GX ・・・・・・・・・・	
ウイニングスパイク	特価
対戦とっかえだま	28,000
セクシーパロディウス	25,000
極上パロディウス	20,000
ときメモ対戦ぱずるだま	18,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	4,000
沙羅曼蛇2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ガイアポリス	22,000
マーシャルチャンピオン	10,000
T M.N.T.	8,000
スラムダンク	7,000
G.I.JOE	38,000
クレイジーコップ	6,000
クオース	5,000
トライゴン	15,000
パンクショット	4,000
ヘクシオン	2,000
グラディウスII	12,000
シティーボンバー	15,000
ハイパーオリンピック	8,000
ブーヤン	15,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
ライフフォース	25,000
クレイジーコップ	10,000
サンダークロス	20,000
M I A	20,000
クイズ学問ノススメ	2,000
スーパーコブラ	25,000

データイースト

空手道	5,000
強行突破	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000
ワンダープラネット	6 000
空牙	15,000
ウルフファング	15,000
ウルフファング(海外)	15,000

東亜プラン

達人王	18,000
ドギューン	10,000
ゼロウイング	12,000

タイトー

サイキックフォース2012	予約受付中
パズルボブル4(F3)	予約受付中
プチカラット(F3)	特価
G-DARIUS	特価
G-DARIUS Ver. 2	特価
きらめきスターロード(F3)	特価
まじかるでーとドキドキ告白大作戦(ソフト)	25,000
・・・・・・・・・・ F3　SYSTEM ・・・・・・・・・・	
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無	5,000
エレベーターアクションリターンズ(ソフト)	3,000
パズルボブル2(ソフト)	特価
究極タイガーII(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
バブルシンフォニー(ソフト)	2,000
あっかんべえだあー(ソフト)	2,000
ライトブリンガー	28,000
スペースインベーダーDX	4,000
ライディングファイト	20,000
グリッドシーカー	18,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
ミズバク大冒険	10,000
クイズクエスト	4,000
ヒット・ジ・アイス	4,000
アルペンスキー	35,000
ジャングルキング(海外)	15,000
グレートソードマン	28,000
キック&ラン	3,000
アルバレスタ	10,000
ウォリアーブレード	10,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
タイガーヘリ(?)	4,000
バブルボブル	15,000
賞金の城	35,000

ナムコ

エアガイツ	予約受付中
闘魂烈伝3	新作
リベログランデ	新作
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
鉄拳	30,000
ソウルエッジVer. II	特価
スタースイープ	25,000
ナムコクラシックコレクションVOL2	38,000
サイバーコマンド(筐体一式)	150,000
ゼビウス3D／G	20,000
スーパーワールドスタジアム'96	10,000
子育てクイズマイエンジェル2	15,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
ワルキューレの伝説	40,000
マーベルランド	20,000
ドラゴンセイバー	20,000
球界道中記	15,000
スプラッターハウス	28,000
イシターの復活	50,000
ドルアーガの塔	35,000
タンクバタリアン	50,000
ギャラガ	4,000
ギャラガ(ギャラック)	2,000
フォゾン	50,000
ボスコニアン(海外)	15,000
ゼビウス	10,000
ギャプラス	10,000
妖怪道中記(ロム)	5,000
エメラルディア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
コズモギャング・ザ・パズル	3,000
スーパーワールドコート	4,000
F/A	14,000

テクノス

ザインド・スリーナ	12,000
レッスルフェスト	1,000
ダブルドラゴンII	4,000

ジャレコ

VS雀士ブランニュースターズ(対戦基板)	特価
テトリスプラス2	特価
流星雀士キララスター	32,000
ゲーム天国	28,000
テトリスプラス	28,000
スーチーパイII	25,000
グラティア	28,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
湾岸戦争(ソフト)	5,000
テトリスプラス(ソフト)	8,000
スーチーパイII(ソフト)	1,000
ベストバウトボクシング	25,000
ぶたさん	32,000
プラスアルファ	28,000
ビッグストライカー	2,000
アーガス	20,000
エクセライザー	15,000
銀河任侠伝	25,000

NEO-GEO業務用

サムライスピリッツ　～侍魂～	特価
幕末浪漫　月華の剣士	特価
ブレイジングスター	予約受付中
MV1	22,000
MV1－A	特価
MV1－B	特価
MV1－F	25,000
MV1－FZ	25,000

トライ ホームページ開設！
http://www.try-inc.co.jp/

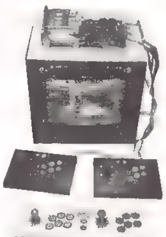
カプコン Q－グランダム25



ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。

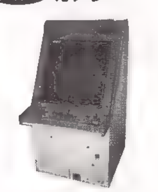
¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

セガ エアロシティ



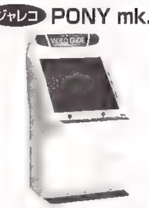
¥58,000～

セガ アストロシティ



¥100,000～

ジャレコ PONY mk.IV



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

ゲームクリエイター養成歴No.1

HUMAN CREATIVE SCHOOL

君の決め手は、なん番目？

入学の決め手ベスト5
高校生・専門学校生

1. **伝統がある**
世界初のゲームクリエイター養成校。実績が違う。
2. **知名度が高い**
ヒューマンが支援する学校で、安心かつ実践的。
3. **就職実績**
多くの卒業生がゲーム業界で活躍し、就職指導も熱心。
4. **学生の作品が良い**
作品レベルの高さが、優れた授業の何よりの証明。
5. **いろいろな支援制度がある**
海外留学や、在学中に業界デビューのチャンスも。

ゲームづくりをイチから学びたいから、スクールの実績を重視。現実的な目で本校を選んでいます。

入学の決め手ベスト5
大学生・社会人

1. **就職実績**
有名ソフトメーカーをはじめ、抜群の就職実績。
2. **実践的なカリキュラム**
ゲーム開発者が常勤講師として徹底指導。
3. **いろいろな支援制度がある**
学生作品商品化、会社設立、留学のチャンスも。
4. **伝統がある**
ゲーム学校のパイオニアとしてノウハウを確立。
5. **施設・設備が整っている**
一人1.5台の最新機材。放課後も使用可能。

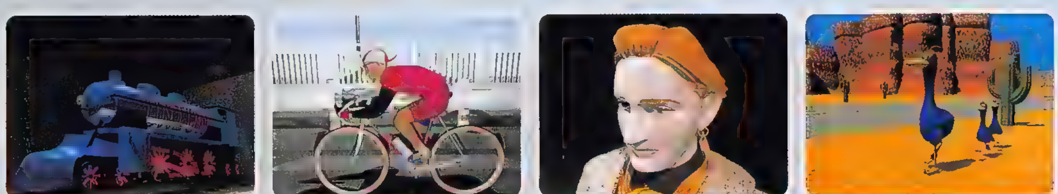
ゲームクリエイターの即戦力を身につけたいから、プロになるカリキュラムに注目。いわば“本物志向”の目で本校を選んでいます。

※入学を決定した理由
('97年本校入学者アンケートより)

これが
スクール選びの
ポイントか！



ゲームのプロになりたいなら、まずは学校選びを真剣に。
本校は、あのヒューマンが支援している
“世界初”のゲームクリエイター養成校。実践的なカリキュラムや
作品レベルの高さで、ゲーム業界からの信頼も抜群です。
プロへの第一歩を、確かなスクールから踏み出そう！



※3D学生作品

資料請求（無料）・説明会のお問い合わせ　専用フリーダイヤル

0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL　http://www.human.co.jp

願書受付中

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程　2年制
ゲーム実習　C言語初級・上級　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作　他　●募集定員　200名

マルチメディア 3Dグラフィックス課程　2年制
3D実習I&II　アニメーション理論　コンピュータゲーム概論　デッサン　卒業制作　他　●募集定員　50名



学校説明会&体験入学

2/15(日)　3/8(日)
10：30スタート　予約不要

学校見学随時受付中

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12　TEL.0422-23-1111

「EHRGEIZ」
Background Story

50年前、ドイツの古城跡から、謎の物質でできた武器が発見された。刃が折れ、柄に不思議な石をはめ込んだその剣は、エアガイツと称され、後に世界最強を決める格闘大会の名とともに、大会のシンボルとして勝者に与えられることになる。

一方、中東の砂漠。ある組織の指揮のもと、不老不死の謎を隠すと伝えられる遺跡の発掘が秘密裡に進んでいた。その組織の名はレッドスコルピオン。表向きは失われゆく世界の秘宝、遺跡を守るために結成された超国家団体だが、その真の姿は超古代文明のテクノロジーを利用した生物兵器開発組織なのだ。

レッドスコルピオンは伝説と言われていた超古代遺跡のありかを遂に発見し、地下深くに眠る遺跡の扉にたどり着いた。しかし、閉ざされたその扉の鍵を見つけることはできないままだ。

そんな中、その遺跡の鍵はエアガイツにはめ込まれた不思議な石であるという仮説が立てられている。遺跡の扉が叩かれた日から、その石がそれに呼応するように妖しげな光を放ち始め、それを手にする者の心は、何者かに呼ばれているような強い衝動に駆られるようになったのである。

前3回のTHE　EHRGEIZチャンピオンシップトーナメントにおいて連続優勝を果たし、その間エアガイツを所持していた増田光司は、その石に導かれるままに中東へと足を運ぶ。そこで彼は遺跡の秘密発掘現場を発見した。

石はさらに彼を導いたが、光司はレッドスコルピオンにより侵入者として攻撃を受けたため、一時その場を離れた。それ以来、光司はその命を狙われるようになり、容易に遺跡に近づくことはできないでいた。

やがて、次のTHE　EHRGEIZチャンピオンシップトーナメントの開催日が迫り、光司はエアガイツを大会管理委員会に返還することになるが、公に出ることの危険を考え、次大会出場を断念せざるを得ない。そこで彼は離ればなれに暮らす一人娘陽子に、父の意志を継ぎ、エアガイツを再び手にすることを託す手紙を送った。

そして火蓋を切ったTHE　EHRGEIZでの闘いは、もはや単なる世界最強決定のためのものではなかった。

大会決勝戦を勝利した者は、エアガイツを手にすると、閉会式も終わらぬうちに、その石の光に導かれるように突如走り始める。

しかし、その行く手には、古代の謎をめぐる野心に駆られた者たちの姿が、エアガイツ奪取を狙って立ちふさがるのだった。

今、対戦格闘の新たなる世界が幕をあける…

ナムコ＋スクウェアによる共同プロジェクト『EHRGEIZ（エアガイツ）』の発売が、いよいよ間近に迫ってきた。

スクウェアにとっては初のアーケード作品となるこのゲーム、開発があのドリームファクトリー（PS版のトバル2を作ったところ）というだけに、期待している読者もきっと多いことだろう。

これまで本誌でも、開発の初期段階からこのゲームを追ってきたわけだが、このたび遂に、開発度90%という限りなく完成形に近いバージョンを見ることができた。そこで今回はこのバージョンを基に、『EHRGEIZ』の全貌に迫ってみたいと思う。

限りなき可能性を持つゲームシステム

まず『EHRGEIZ』のゲーム性の最大の特徴としては、フィールド上で繰り広げられる全方位バトルが挙げられる。他の対戦格闘のように常に敵に相対するのではなく、高低差のあるフィールドを縦横無尽に駆けめぐることができるのだ。この点が、他の対戦格闘ゲームとは大きく一線を画す重要なポイントとなる。

また、このフィールドには木箱が設置されていて、これを武器にしたり、足場にして高低差を生かした特殊攻撃を繰り出すことも可能だ（ちなみに木箱は破壊可能で、アイテムが隠されていることもある）。

しかしこれでは「単なる鬼ごっこのような展開になるのでは？」と疑う読者もいるだろうが、その心配は杞憂。なぜなら各キャラクターには、ガード不能の必殺技というものが用意されていて、飛び道具で逃げ回る相手を狙い撃ちしたり、地雷などのブービートラップで相手を追い詰めるといった、戦略的な攻撃もできるからだ。

ただし必殺技には、必殺ゲージを消費してしまうといった弱点がある。このゲージは基本的には回復しないので、遠距離での必殺技の撃ち合いが戦闘のメインになるということはありえない。そこで重要となるのが近接戦なのだ。

近接戦では、日頃慣れ親しんだ対戦格闘のような攻防が応用可能。しかもコンシューマー対戦格闘の金字塔ともいえる『トバル2』のシステムが、随所に盛り込まれているのも見逃せないポイントだ。

とにかく『EHRGEIZ』は、あらゆるゲーム性がバランス良くかみ合った贅沢な対戦格闘といえる。もちろん新しい分、特殊な操作に慣れる必要があるが、絶対に面白いゲームなので、恐れずにぜひともプレイしてほしい。今後、本誌も『EHRGEIZ』を全面的にバックアップしていくので、期待しておいてくれ！（『EHRGEIZ』の基本操作と登場キャラクターについては、以下のページで解説。もらさずチェックせよ！）

遂に姿を現す、ドリームファクトリーからの挑戦状！至高の戦闘システムを持つ全方位型対戦格闘「EHRGEIZ」がいよいよ登場する。今回は発売直前ということもあり、操作説明からキャラ紹介まで、「EHRGEIZ」の全貌に触れていくことにしたい。

担当：GYU

※画面写真は、開発進行度90%バージョンのものです

遂に登場!

GOD BLESS THE RING

エアガイツ

EHRGEIZ™

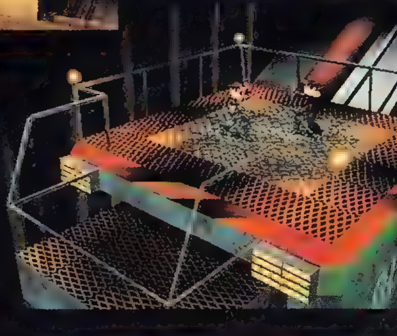






本邦初公開!





『EHRGEIZ』の全貌が明らかに…

EHRGEIZ

覚えれば簡単!これでライバルに差をつけろ!!

基本操作マニュアル

全く新しいゲームシステムを持つ「EHRGEIZ」。既成概念を棄てさって、基本操作をマスターしよう!

基本操作について

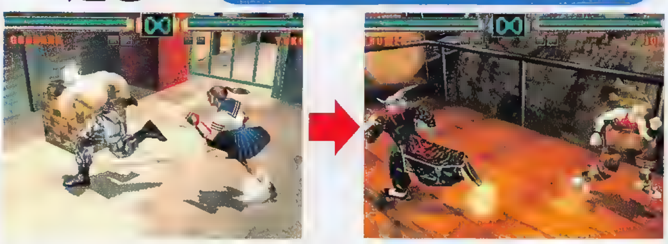
一見難しそうに見えるけど慣れれば簡単! 簡単! 詳しいテクニックについては、それぞれの項を参考に！



移動系の操作

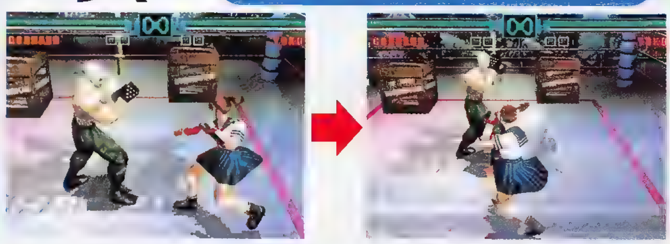
まずは"歩く"ことを重視しよう!

走る　レバー8方向(ⒼOFF)



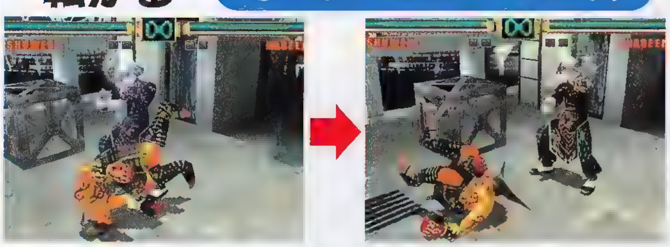
Ⓖボタンを離した状態でレバーを入れると、キャラは走りだす。ただしレバーを入れた方向にキャラが向くため、近距離での攻防には不向きだ。

歩く　Ⓖを押したままレバーON



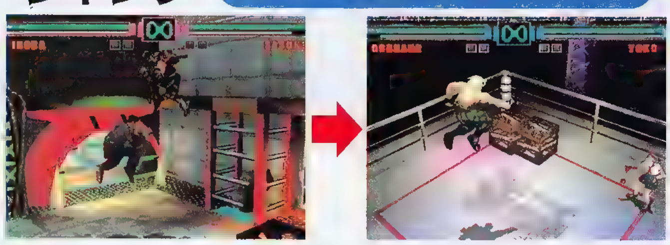
Ⓖボタンを押したままレバーを入力すると、敵に向き合った状態で歩く。歩き中は上段オートガードが効くので、これを基本動作にしていきたい。

転がる　Ⓖを押したままレバーを2回



Ⓖを押したままレバーを2回入れると、その方向にキャラクターは転がる。相手の懐に潜り込むことが主な使い方で、その最中に繰り出せる攻撃もある。

ジャンプ　レバーを2回入れるorⒼ+㊙



Ⓖを離してレバーを2回入れるか、Ⓖ+必殺技ボタンでジャンプが可能。ジャンプの高さは調整可能で、また、ジャンプ時固有の攻撃も存在する。

オフェンス系の操作

4タイプの攻撃の性質を理解して、効果的に攻めよう!

必殺技

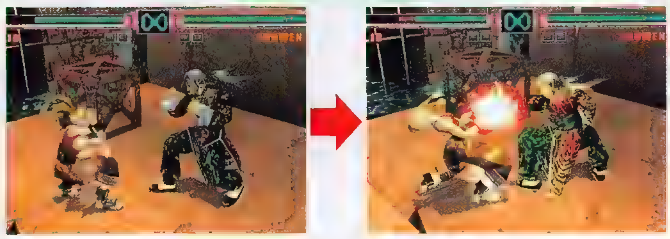
必殺技ゲージ使用



相手のガードを問答無用で打ち砕く必殺技。ライフゲージの下にある必殺技ゲージの分だけ使うことが可能だ(ゲージがない場合は特殊攻撃になる)。

上段攻撃

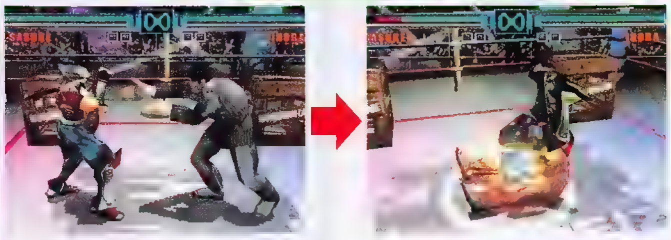
※Ⓖ+㊤で強上段攻撃



相手のしゃがみガードに対しては上段攻撃が有効(実際には中段判定の攻撃が多いため)。またⒼ+上段ボタンで威力の高い上段攻撃を繰り出せる。

投げ

※Ⓖ+㊤+㊦同時押し



接近時にⒼ+㊤+㊦ボタン同時入力で、相手を投げることができる。またリング上の木箱を投げることも可能。木箱を破壊すればアイテムが出現だ。

下段攻撃

※Ⓖ+㊦で強下段攻撃



歩き続けることで常に上段ガードが働くエアガイツ。それを崩すためには下段攻撃が有効だ。またⒼ+下段ボタンで、強下段攻撃を出すことも可能。

ディフェンス系の操作

馴染むまで時間はかかるが、これを覚えずして勝利はない…

回避行動

レバー+Ⓖボタン連打



回避行動とは必殺技に対するディフェンス動作で、入力すると飛び道具系の必殺技を無効化する。ただしそれ以外の攻撃には無防備なので注意!

ガード操作

レバーニュートラルでⒼボタンを押すと〝しゃがんでしまう〟ことに注意。

上段攻撃に対しては…

レバーニュートラルか〝歩く〟でガード!



下段攻撃に対しては…

レバーニュートラル+Ⓖボタンでガード!



ガードエフェクト

ガードできる状態なら白く点滅。ガードできない状況では青く光る



中級者向けのディフェンステクニック

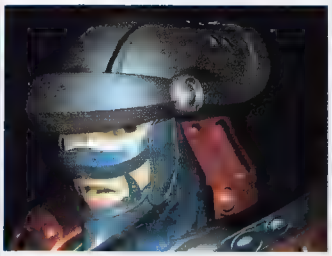
投げ抜け	自キャラが光った瞬間にⒼ
受け身	ダウンする瞬間にⒼ
インタラプト	通常攻撃をくらう瞬間に㊙
白刃取り※	佐助の刃をくらう瞬間にⒼ

※白刃取りは、佐助の刀攻撃のみに可能なディフェンス手段です。

一覧表

「エアガイツ」に登場するキャラクターは全部で8人。いずれも独自の戦闘スタイル・性質を持っており、それぞれに奥が深い。次号で各キャラごとにじっくり解説する予定だが、まずはひと通り紹介しておこう。

佐助（さすけ）



●年齢　：不明
●国籍　：日本（?）
●性別　：男
●職業　：未来忍者
●必殺技：手裏剣・刀・煙幕・まきびし

風貌はとりあえず忍者。しかしその正体は全く不明。現在のところはレッドスコルピオンの工作兵として働いているが、実のところ彼は記憶喪失らしく、本当の名前さえわからない。

ところが、暗殺指令を受けて追っていた冒険家増田光司と向き合ったとき、光司の手にする刀の折れた武器にはめこまれた不思議な石の光に、記憶の断片が蘇ったような感覚を覚えたのだった。

あの石を手に入れれば、自分が何者であるかが思い出せるに違いないと信じる佐助は、伝説の武器エアガイツ獲得を目指す。

REVIEW

忍者である佐助は、固有技に刀による攻撃を組み込まれていることが特徴だ。というのも、この刀による攻撃はガードすることができないからである。

一応、攻撃をくらう瞬間に©ボタンを押せば白刃取りで返すこともできるが、佐助にとってこの事実は大きなプラス要素といえる。また手裏剣・煙幕・まきびしといった、いかにも忍者っぽい必殺技が揃っていることもポイント。



ガードすることができない佐助の剣。白刃取りで返せ！



まきびしをばらまいたところ。踏むと行動不能になる。

NASEEM（ナジーム）



●年齢　：29
●国籍　：イギリス
●性別　：男
●職業　：キックボクサー
●必殺技：ロケットパンチ

「俺の前に立ちふさがる奴は倒す！」というのが信条。より強い敵を日々求めている。しかし、キックボクシング界には、すでに彼の敵は存在せず、素手での闘いのみでは飽き足らなくなっていた。

そんな中、武器や超能力、飛び道具の使用さえ自由なTHE　EHRGEIZチャンピオンシップトーナメントについて知り、新しい舞台で自分の力を試そうと決意する。

優勝者に贈られるという武器エアガイツにも、古代の謎にも全く興味はないが、予想以上の強敵の出現により、闘志をかきたてられるナジームだった。

REVIEW

ナジームの必殺技はロケットパンチとなっているが、これはごくオーソドックスな飛び道具。ナジームの特徴はその必殺技にあるのではなく、キックボクサーならではの固有技にあるのだ。

上・中・下段に攻撃を振り分ける連携技が多いことが特徴で、しかもそのバリエーションがハンパじゃない。接近戦で相手に有無を言わさず攻めきることを好むプレイヤーに薦めたい。



ナジームのロケットパンチ。ホーミング性能もあるぞ！



ボクサーらしく、スウエーで攻撃を避けることも可能！

YOYO 陽子（ヨーヨー ようこ）



●年齢　：17
●国籍　：日本
●性別　：女
●職業　：ICPOのエージェンシー
●必殺技：ヨーヨー

考古学を探究する冒険家兼格闘家を父に、鬼子母神流柔術の伝承者を母に持つ。

両親は陽子が10歳のとき離婚し、彼女は母方に育てられた。

普段は高校生だが、柔術の才能を買われ、ICPO（インターポール）で近距離対人戦略研究チームに参加している。

ある日、彼女の元に伝説の武器エアガイツを獲得することを託す、行方不明の父からの手紙が届いた。

さらに彼女は、ICPOよりエアガイツを巡る不穏な動きの調査を兼ねて、格闘大会への出場を命じられることになる。

REVIEW

陽子の攻撃の特徴は、名前からもわかるようにヨーヨーを使った必殺技にある。このヨーヨーは単なる飛び道具として使うだけではなく、逃げ回る相手やフィールド上に置かれた木箱に投げつけて手元に引き寄せたり、〝犬の散歩〟でそれらを引きずったりすることも可能だ。陽子は相手の間合いにとらわれずに闘うことができるキャラといえるだろう。

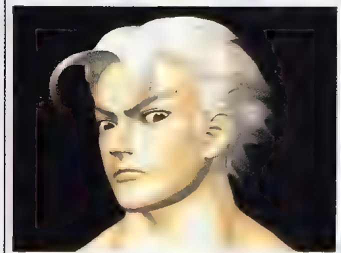


陽子のヨーヨー。相手を引き寄せることもできるぞ。



中央に見えるのはビー玉。相手を転がすことが可能。

三島 拳（みしま けん）



●年齢　：26
●国籍　：日本
●性別　：男
●職業　：元傭兵。現在は三島建設社長
●必殺技：アームガン・地雷・手榴弾

以前はレッドスコルピオンに身を置く傭兵だったが、不老不死の謎が隠されるという超古代遺跡の場所を組織内の情報で知り得たことから、それを使ったビジネスを思いつく。

彼は自らの右腕を切断することで退役し、世界有数の財力と権力を誇る、ある財閥にその情報を売り込んで遺跡発掘会社設立の援助を得た。

そして拳は、新しい右腕と同時に、会社内に設けた研究チームにより、エアガイツにはめこまれた石が遺跡の鍵であるという仮説を獲得。

彼の野望はさらに加速していく。

REVIEW

EHRGEIZの主人公キャラ。元傭兵という過去を持つこのキャラの最大の特徴は、なんといっても軍事的兵器を用いたその必殺技にある。任意に発火させることができる地雷と、ニックネームの由来と思われる右腕のアームガンによる射撃を駆使すれば、フィールドを活用した独自の戦術を展開させることも可能だろう。



メイン必殺技のアームガン。素早い射撃が可能だ。



地雷。自分もダメージを受けるので爆破には注意！

● 『EHRGEIZ』の情報を、パソコン上でも知ることができます。
ホームページアドレス　http://www.drf.co.jp/　まで

「EHRGEIZ」登場キャラクタ

韓　大韓
（はん　ではん）



●年齢　：23
●国籍　：韓国
●性別　：男
●職業　：アクション映画スター
●必殺技：ミサイル

テコンドーを駆使し、スタントなしの若手アクション映画スターとして人気を博する大韓だが、彼の右脚が義足であることを知る者は少ない。

1年前、中東での映画撮影中、突如出現した黒煙のような闇に彼の右脚は吸い込まれてしまったのだ。しかし、不思議なことに彼の右脚の感覚は残り続けている。

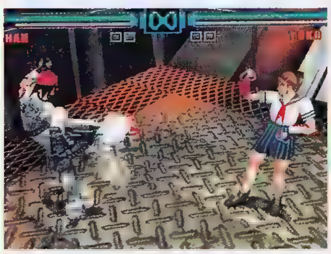
この説明しがたい現象を探るうちに、彼は伝説の超古代遺跡があるとされる付近において、数十年に1回の割合で同じような事件が起こっていたことを知る。

そして彼もまた、遺跡の謎に惹かれていくのだった。

REVIEW

韓大韓はテコンドー使いというだけあって、足技による連携が攻撃のメインとなっている。また単に攻撃を繰り出すだけではなく、足を上げたまま移動するフラミンゴムーブなどといったテコンドーのアクションもふんだんに盛り込まれているぞ。

必殺技は、右足の義足からミサイルが発射され、スピードこそ遅いものの、ホーミング性能が非常に高い。



韓の義足から発射されたミサイル。004っぽい。



テコンドーらしい片足構え。足技による連携も豊富だ。

DASHER 猪場
（ダッシャー　いのば）



●年齢　：38
●国籍　：日本
●性別　：男
●職業　：プロレスラー
●必殺技：プロレス技

エアガイツ創始者カール・シュナイダーの弟子であり、プロレス界では重鎮の座につくレスラー。エアガイツ管理委員会の役員でもある。近年シュナイダーが没し、その遺品の中から師匠の手記を発見した彼は、シュナイダーが武器エアガイツにはめ込まれた石と超古代遺跡との関係について推測していたことを知る。

猪場自身、何度か直に目にしたことのある、その石の魅惑的な光に強い衝動のようなものを感じていた。

師匠の抱いた謎と自らの衝動の行く末を確かめるべく、彼もまた、伝説の武器を求める。

REVIEW

格闘ゲームには欠かせないレスラータイプのキャラ。打撃技はやはり乏しいが、その分、強力な投げ技が揃っていることが特徴だ。また他キャラの必殺技が飛び道具であることに対して、このキャラは必殺技も投げ技になっている。「ダアーッ！シャシャシャシャシャ…」と言いながら相手に突進していくこの必殺技は、インパクト十分。カルトな人気をよびそうだ。



ダッシャーの必殺技。奇声をあげながら突進して…、



相手をつかまえて投げる。ホーミング性能も高いぞ！

JO
（ジョー）



●年齢　：18
●国籍　：ドイツ系だが死亡確認されているため国籍はない
●性別　：女
●職業　：囚人
●必殺技：変身

アマゾン流域飛行機墜落事件、生まれたばかりの少女は頭部に傷を負ったものの、奇跡的に一命をとりとめた。

少女は野生狼に拾われ、狼として成長していくことで常人の3倍以上の身体機能を身につける。母親の死後、ジャングル近隣の村人を襲い、〝人食い狼少女〟と恐れられていたが、遂に捕獲され刑務所へ。

そこでも少女は監視官が手に負えないほどのパワーを見せつける。噂を聞いたレッドスコルピオンにスカウトされ、ジョーという名を与えられた彼女は、「エアガイツを手に入れろ！」と放たれる。

REVIEW

狼に育てられた過去を持つJO。そのためか、なんと彼女は、必殺技として狼に変身することができるのだ。しかも狼に変身している間の攻撃は、ガード不能になる。　また必殺技以外の特徴としては、その独特な攻撃スタイルが挙げられる。JOの固有技はブラジルの格闘技〝カポエラ〟の技に似たものが多く、その独特な連携攻撃に、相手はきっと手を焼くことだろう。



狼に変身したJO。通常技に対しては無敵だぞ。



カポエラ的な戦闘スタイルのJO。華麗な技を見よ！

李 書文
（り　しょ　ぶん）



●年齢　：47くらい
●国籍　：中国
●性別　：男
●職業　：殺人拳法家
●必殺技：長槍

殺人拳法家の異名を持ち、彼の技は一撃で人を殺す威力を持つ。

李氏八極拳の創始者であり、かつて神槍と称された男は、毒を盛られて死亡したとされる。

しかし、レッドスコルピオンが始皇帝陵で発見した伝説の〝霊薬〟の力によって、彼は命を取り戻してしまった。さらにその体は時間とともに若返りを続けていく。このままでは、必要以上に若返り、いずれは無にさえ帰してしまう。

そのため彼は完全なる不老不死の薬を求めて、伝説の超古代遺跡の謎を追い始めた。

REVIEW

接近単打を得意とする八極拳。その使い手の李書文の固有技は、強力な上段攻撃が中心になっている。特殊ステップを使って相手の懐に潜り込み、一撃必殺の打撃をたたき込むことができれば、一気に勝負を決することも難しくないだろう。そして神槍と恐れられたその槍さばきも、強力無比の一言につきる。射程こそ制限されているが、スピードはものすごく速い。



目にも止まらぬ速さで繰り出される、李書文の槍。



わかりにくいが相手を崩しているところ。八極拳ぽい。

次号予告！ 3D対戦格闘ゲームの新境地を切り開く「EHRGEIZ」の、ゲームシステムおよび各キャラの性能について徹底的に解説！技表も初公開する予定なので、お楽しみに！


デジタル業界の最先端を行くツール、
ソフトイマージ。就職にも強い実践的講座。
■3DCGアニメーション
SOFTIMAGEマスターコース（WindowsNT）
数々のハリウッド映画や人気ゲームを作り出したハイエンド・メディア・クリエーションツールであるソフトイマージをマスターする講座です。「バイオハザード2」や「バーチャファイター」シリーズ等のゲームソフトや映画「ジュラッシックパーク」「ロストワールド」「もののけ姫」など多くのメディアで使われているため、就職にも極めて強い講座です。
期　間：3ヶ月、6ヶ月、5ヶ月（週1回or2回）
時　間：18:30～21:20
定　員：20名
授業回数：36回
使用ハードウェア：DEC Personal Workstation 200T（Win/NT）
使用ソフトウェア：SOFTIMAGE3.51、PhotoShop4.0、Premier4.2
■ゲーム企画プロ・デビュー塾
斬新なゲームアイデアを企画書に起こせ！
当校主催のゲーム企画オーディションで
ゲーム会社といきなりプロ契約！
ヒューマン・アカデミーではゲーム企画プロ・デビュー塾修了者を対象に有力ゲーム会社協賛によるオーディションを開催します。
このオーディションにより、ゲーム会社と個人作品の契約、ゲーム会社への就職チャンスがぐっと近づきます。
期　間：4ヶ月（週1回）
時　間：18:30～21:20
定　員：30名
授業回数：16回
■プログラマー養成講座
C言語を短期集中でマスター。真のゲームクリエイター、プログラマーの養成講座。
期　間：5ヶ月（週1回）
時　間：18:30～21:20
定　員：20名
授業回数：18回
■CD-ROMクリエイター講座
CD-ROM制作で大いに利用されているDirectorの講座。
ゲームプランナーを目指す人には、絶対必要！
期　間：4ヶ月（週1回）
時　間：18:30～21:20
定　員：20名
授業回数：16回
■Macintoshキャラクターデザイン講座
自分だけのキャラクターをつくりたい、動かしたい、という人のための講座。
期　間：3ヶ月（週1回）
時　間：18:30～21:20
定　員：15名
授業回数：13回
■グラフィックス キャラクターデザイン講座
オリジナルのキャラクターを創りたい。絵を描くのは苦手だけど、何かを表現したい。プロのイラストレーターが直接指導します。
期　間：3ヶ月（週1回）
時　間：18:30～21:20
定　員：15名
授業回数：13回
ゲーム カレッジ
ヒューマン・アカデミー
Internet Address http://www.the-human.ac.jp/
〒169 東京都新宿区高田馬場4-4-2 0120-89-1588
■仙台校……〒980 仙台市青葉区花京院 2-1-5 第8ダイワビル6F 0120-050-459
■名古屋校…〒460 名古屋市中区栄 3-18-1 ナディア・パークビジネスセンタービル 9F TEL:052-262-3277
■大阪校……〒542 大阪市中央区南船場1-17-10 0120-06-8601
■神戸校……〒650 神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館 5F 0120-4953-38
■福岡校……〒810 福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡 4F 0120-49-1055
※上記講座は東京校のみになります。全日制（2年制・4年制）専攻に関しましては、各校舎入学事務局までお問合せ下さい。

ドリーム To(ト)c(コ)o

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S (ドリーム・トコ・メンバーズ)

随時 大募集!!

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。(1ヶ月分)

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

ストⅢ2ndインパクト	83,000
ストリートファイターEX PLUS	80,000
ストリートファイターEX	55,000
ポケットファイター	87,000
マーヴルVSストリートファイター	92,000
ヴァンパイアハンター2	47,000
ヴァンパイアセイヴァー2	47,000
ストリートファイターZERO2	30,000
ストリートファイターZERO	28,000
バトルサーキット	42,000
虹色町の奇跡	33,000
スーパーパズルファイターⅡX	30,000

コナミ

バーサスネットサッカー(C無)	70,000
サッカースーパースターズ(C無)	30,000
スラムダンク2(C無)	32,000
ウイニングスパイク	30,000
ときメモ対戦ぱずるだま	23,000
対戦ぱずるだま	18,000
沙羅曼蛇2	18,000
ツインビーヤッホー!	18,000
ウェディングラプソディ	25,000
進め対戦ぱずるだま	4,000
実況パワフルプロ野球'96	6,000
トライゴン	12,000

FAXでリストが取りだせます

①06-488-4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す(情報料無料)

基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

ST-V

グルーヴォンファイト	63,000
紫炎龍	60,000
イントロDON DON!	57,000
水滸演武	56,000
ばくばくアニマル	55,000
コラムス'97	60,000
ぷよぷよSUN	61,000
ゴールデンアックスザデュエル	55,000
バーチャファイターリミックス	55,000
バーチャファイターキッズ	55,000
デカスリート	62,000
ダイナマイト刑事	67,000

麻雀

麻雀女学園	3,000
麻雀革命	1,000
麻雀フライデー	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀七次元の妖精達	2,000
ねるとん牌鯨団	800
アイドル麻雀放送局	800
麻雀やるなら	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ファンクラブ	800
笑いの麻雀エンジェルス	2,000

その他

GダライアスVer.2	60,000
Gダライアス	55,000
まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	25,000
まじかるでーと 卒業告白大作戦	20,000
上海Ⅲ	20,000
サンダーブラスター	15,000
ぐっすんおよよ	2,000
アクロバットミッション	5,000
ウルフファング	10,000
戦国ブレード	18,000
ソルディバイド	20,000
バイパーフェイズ・1	38,000
ビッグカルナック	10,000
スカッシュ	2,000
スーパーワールドスタジアム'96	5,000
ドラゴンセイバー	20,000
鉄拳3	158,000
ダブルドラゴン	8,000
ダブルドラゴンⅡ	5,000
ダブルドラゴン3	2,000
メガシステム32マザーボード	18,000
空牙	15,000
MVP	1,000
登龍門	2,000
ウルトラマン	1,000

各種ロム・サブ

あっかんべぇだぁー	2,000
アルカノイドリターンズ(P付)	8,000
アルカノイドリターンズ(P無)	3,000
エレベーターアクションリターンズ	3,000
カイザーナックル	300
クイズシアター	1,000
ダライアス外伝	3,000
パズルボブル2	300
パズルボブル2X	3,000
バブルシンフォニー	5,000
逆鱗弾	2,000
究極タイガーⅡ	2,000
森口博子のクイズでヒューヒュー	1,000
ポケットファイター	65,000
ヴァンパイアハンター2	25,000
ヴァンパイアセイヴァー2	25,000
ストリートファイターZERO2	5,000
ストリートファイターZERO	3,000
バトルサーキット	18,000
虹色町の奇跡	8,000
スーパーパズルファイターⅡX	5,000
対戦ぱずるだま	300
ツインビーヤッホー!	300
Jリーグ1994	300
ドラゴンボールZV.R.V.S	1,000

買取表

将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
得点王4炎のリベロ	12,000
ネオボンバーマン	20,000
ビッグトーナメントゴルフ	13,000
Gダライアス	40,000
GダライアスVer.2	45,000
スーパーフットボールチャンプ	50,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	15,000
レイストーム	20,000
きらめきスターロード	65,000
ナイトスラッシャーズ	25,000
ダンシングアイ	40,000
システム1各種	15,000~
ガーディアンズ	20,000
ギャルズパニックS	23,000
女流将棋教室	20,000
中國龍Ⅱ	30,000
怒首領蜂	75,000
バトルガレッガ	25,000
雷龍2	15,000
カプコンスポーツクラブ(ソフト)	40,000
ギャロップレーサー2	60,000
ST-Vマザー	43,000
E雀ハイスクール	30,000

●受付時間 平日11:00~20:30
土 13:00~20:30
●定休日 日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら ドリームTo(ト)c(コ)o
(当店は通販専門店です)

H10.2/2より郵便番号が〒330-0007に変わります。

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。(月始・中旬頃です)



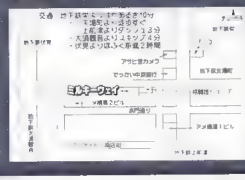
ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

ニコスとオリコが使えます。カードがなくてもOK!

〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 11:00AM～7:00PM
毎週水・木曜定休です。



新作予約OK!!

まずはお電話下さい。まってます。

今なら間に合う2月号DM!!

・月に一度、在庫リストをお届けします。TELかFAXにて早めにお申し込み下さい。（無料です）

最新入荷&レトロをチェック!

・お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
・価格や在庫は変動しますので必ずご確認下さい。

しっかり冷える毎日ですねぇ。お元気ですか？

ねてもさめても基板を探しているならっ！やっぱりオススメDM登録!!

（いやあ、それ程でも～、という人にもおススメです。深みへの一歩っ！！）

カプコン

私立ジャスティス学園	Tel
ポケットファイター（ロム）	Tel
ストⅢセカンドインパクト	Tel
X-MEN vsストリートファイター（ロム）	Tel
マーブルvsストリートファイター（ロム）	Tel
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	Tel
ヴァンパイアハンター2（ロム）	Tel
D&D（ロム）	15,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	10,000
ヴァンパイア（ロム）	5,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	8,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	Tel
エイリアンvsプレデター（ロム）	35,000
サイバーボッツ（ロム）	15,000
パワードギア（ロム）	16,000
バトルサーキット（ロム）	22,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	18,000
スパⅡX（ロム）	5,000
ストZERO2（ロム）	5,000
バース	18,000
USネイビー	12,000
ナイツオブザラウンド	12,000
サイドアームズ	12,000
トップシークレット	18,000
キャプテンコマンド	22,000
バルガス	12,000
魔界村	20,000
虎への道	10,000
戦場の狼Ⅱ	18,000

ナムコ

鉄拳2ver.β	Tel
鉄拳3	Tel
アサルト純P付	25,000
オーダイン	20,000
アウトフォクシーズ	25,000
ギャプラス	10,000
グロブダー	25,000
ドルアーガの塔	33,000
メトロクロス	30,000
モトス	35,000

コナミ

ときメモ対戦ぱずるだま（GX付）	18,000
沙羅曼蛇2（GX付）	16,000
対戦とっかえだま（GX付）	20,000
その他GXサブあります。	
A-JAX	18,000
アステリスク	20,000
ガイアポリス	18,000
グラディウスⅡ	12,000
サーカスチャーリー	10,000
サプライズアタック	3,000
サンダークロス	20,000
サンダークロスⅡ	20,000
ザ・ハスラー	4,000
シティボンバー	22,000
スクランブル（?）	8,000
ゼクセクス	20,000
タイムパイロット（?）	8,000
ヘクシオン	3,000
ラビリンスランナー	15,000
リングの王者	5,000
ロードファイター	12,000
特殊部隊ジャッカル	8,000

STV

ぷよぷよSUN	8,000
紫炎龍	6,000
上海・万里の長城	20,000
蒼穹紅蓮隊	5,000
ばくばくアニマル	1,000

セガ

ゴールデンアックス	10,000
フラッシュポイント	3,000
ラストブロンクス（ロム）	Tel
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ2	6,000
アッポー	15,000
ティップタップ	28,000
パッシングショット	3,000
ピットフォールⅡ	22,000

タイトー

Gダライアス	Tel
Gダライアスver.2	Tel
カイザーナックル（サブ）	1,000
ダライアス外伝（サブ）	3,000
バブルシンフォニー（サブ）	5,000
究極タイガーⅡ（サブ）	2,000
ガンフロンティア	18,000
ニンジャキッズ	8,000
メタルブラック	18,000
Dr.トッペル探検隊	6,000
クイックス	20,000
クロスシューター	8,000
タイガーヘリ	10,000
ダライアス（2画面）	18,000
チャイニーズヒーロー	6,000
ティンスター	20,000
バトルシャーク	7,000
バブルボブル	20,000
ライトブリンガー	25,000
レイフォース	15,000
レインボーアイランド	18,000
ワイルドウェスタン	28,000
ヴォルフィード	6,000
影の伝説	18,000
奇々怪界	7,000
究極のストライカー	8,000

MVS

フルセット揃うものとリストのみのものをご用意してます。詳しくはDMを参照して下さいネ!

そのほか

R-TYPE・LEO	15,000
アンダーカバーコップス	28,000
ジッピーレース	5,000
スペランカー	20,000
パーフェクトソルジャー	18,000
B・ウイング	25,000
ジェネシス	24,000
タンブルポップ	6,000
バックファイア	23,000
ワンダープラネット	6,000
強行突破	5,000
闘姫伝承	20,000
ガズラー	15,000
サボテンボンバーズ	8,000
ジェミニウイング	10,000
ソロモンの鍵	45,000
タンクバスターズ	5,000
脳力向上委員会	3,000
ラビオレプス	12,000
ゲーム天国（メガシス32付）	20,000
ピンボ	5,000
アテナ	22,000
サイコソルジャー	58,000
サスケvsコマンダー	28,000
怒（P無）	15,000
怒号層圏（P無）	15,000
航空騎兵物語	7,000
ダイナミックスキー	8,000
超時迷宮レジオン	8,000
ダブルドラゴン3	6,000
コンバットライブス	3,000
シャドーフォース	10,000
ドンデンラバー	12,000
JUJU伝説	7,000
アトミックロボキッド	7,000
アラビアン	8,000
ジャンピングジャック	18,000
スティンガー	15,000
ストリーキング（H付）	22,000
リルディバイド	23,000
ドギューン	10,000
マーカム	6,000
Mr.Do!	12,000
ルート16	40,000
戦国ブレード	20,000
燃えよゴンタ	5,000

麻雀

7次元の妖精たち	1,000
おとなの麻雀	500
がんばれ珍さん大勝負	500
グッとE雀	500
トリプルウォーズ	3,000
スーパー華パラダイス	3,000
パステルギャル	500
プロ麻雀・極	6,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	8,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	Tel
スーパーリアル麻雀PⅥ	8,000
スーパーリアル麻雀PⅦ	Tel
スーパー㊪版	10,000
麻雀刺客	10,000

以上DMよりのパッスイでしたっ!

基板もモチロンのこと、各種C・BOXの他にも対応ケーブルやパーツなども揃うお店！！
マニアにもビギナーにもうれしいお店です。何でもお気軽にお電話下さいっ！

ミルキーウェイカードができました



常時会員募集中！お気軽にお問い合わせ下さい。
特典もりもりかかえてまってまーす♪



AV5000 ¥26,000



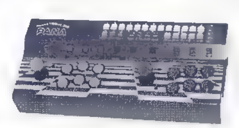
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

中古良品勢揃い！
買って安心、大満足間違いなし！

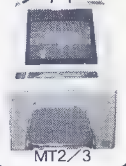
9,800円均一					19,800円	29,800円	158,000円	458,000円

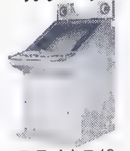
マリンゲーム

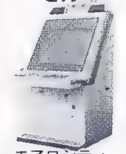
ライダー18

ジャレコ

テーブルボニー

タイトー

MT2／3

カプコン

ステイタス18

セガ

エアロシティ

SNK 一台限り

スーパーネオキャンディー

セガ 一台限り

ブラストシティー
(VF-3付)

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム

GPレース	12,000
R－TYPE	15,000
R－TYPE Ⅱ	14,000
R－TYPE LEO	13,000
アンダーカバーコップス	24,000
サンダーブラスター	15,000
スパルタンX	15,000
ボンバーマン	8,000
ボンバーマンワールド	15,000
メジャータイトル2	5,000
ロードランナー4	24,000

アトラス

ななめでマジック	3,000
ヘヴンズゲート	28,000
豪血寺一族2	8,000
豪血寺外伝 最強伝説	26,000
首領蜂	32,000
怒首領蜂	78,000

カプコン CPS-Ⅱ SUB

19XX	25,000
D&D	15,000
D&D 2	25,000
MSH VS SF	68,000
X－MEN	10,000
X－MEN VS STF	45,000
ヴァンパイア	5,000
ヴァンパイアセイヴァー	12,000
ヴァンパイアセイヴァー2	38,000
ヴァンパイアハンター	5,000
ヴァンパイアハンター2	48,000
エイリアンVSプレデター	28,000
サイバーボッツ	12,000
スーパーストⅡ	3,000
スーパーストⅡX	4,000
スーパーマッスルボマー	10,000
ストZERO	3,000
ストZERO2	8,000
ストZERO2アルファ	18,000
パズルファイターⅡX	8,000
バトルサーキット	25,000
パワードギア	15,000
ポケットファイター	58,000
マーヴルSヒーローズ	23,000
マッスルボマーDuo	12,000
ロックマン2	18,000
虹色町の奇跡	15,000

カプコン

F－1ドリーム	3,000
US ネイビー	15,000
ウォーザード（M付）	38,000
キャプテンコマンドー	15,000
スターグラディエイター	28,000
ストⅡ	12,000
ストⅡ EX	48,000
ストⅡ EXプラス	58,000
ストⅡ（M付）	48,000
ストアルファ2（海外）	32,000
ストⅡ'ターボ	5,000
ストムービー	35,000
ストライダー飛竜	28,000
ソンソン	15,000
ファイナルファイト	18,000
ブロックブロック	6,000
ロックマン	18,000
ワンダ 3	28,000
戦場の狼Ⅱ	22,000
戦場の狼（C）	12,000
天地を喰らう2	15,000
闘神伝2	28,000
魔界村	15,000

コナミ

THE ハスラー	4,000
ヴァーサスネットサッカー	58,000
ガイアポリス	15,000
グラディウスⅢ	30,000
ゴルフィンググレイツ	12,000
ゴルフィンググレイツ2	18,000
サッカースーパースターズ	28,000
スラムダンク	15,000
スラムダンク2	38,000
セクシーパロディウス	28,000
だい好キッス	28,000
ツインビーヤッホー	25,000
ときメモ対戦ぱずるだま	28,000
コナミ，とべ・ポリスターズ	28,000
ハイパーアスリート	18,000
ハイパーオリンピック	12,000
パロディウスだ	8,000
メインスタジアム	5,000
極上パロディウス	18,000
沙羅曼蛇	35,000
沙羅曼蛇2	28,000
実況パワフル野球'96	5,000
出たな！！ツインビー	5,000
進め対戦ぱずるだま	12,000
対戦とっかえだま	38,000
対戦ぱずるだま	23,000

ジャレコ メガシステム SUB

P－47ACES	3,000
エンジェルキッス	3,000
グラティア（新品）	25,000
ゲーム天国	3,000
スーチーパイ2	3,000
テトリスプラス	8,000
流星雀士キラ☆スター	6,000
湾岸戦争	3,000

ジャレコ

P－47	18,000
ぶたさん	25,000
銀河任侠伝	15,000

セイブ開発

ダイナマイトデューク	12,000
バイパーフェイズワン	28,000
戦球	38,000
雷電	10,000
雷電Ⅱ	28,000
雷電DX	38,000
雷電ファイターズ	58,000

セガ ST-V SUB

イントロドンドン	3,000
エジホン探偵事務所	3,000
グルーヴオンファイト	12,000
ゴールデンAXEデュエル	2,000
コラムス'97	12,000
サンドアール	3,000
ダイナマイト刑事	12,000
デカスリート	5,000
バーチャ キッズ	1,000
バーチャ リミックス	1,000
ばくばくアニマル	1,000
ファイナルアーチ	2,000
ファンキーヘッドボクサー	5,000
ぷよぷよSUN	18,000
プリクラ大作戦	5,000
プロ麻雀 極スペシャル	12,000
ペブルビーチ	8,000
紫炎龍（新品）	50,000
上海万里の長城	20,000
水滸演武	3,000
蒼穹紅蓮隊	8,000

セガ

D・Dクルー	4,000
M．V．P	1,000
イチダントアール	6,000
コラムス	5,000
コラムス2	3,000
シャドーダンサー	5,000
スタック・コラムス	4,000
ずんずん教の野望	8,000
ソニックブーム	5,000
ダークエッジ	12,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	3,000
テトリス	5,000
ファンタジーゾーン	18,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	8,000
フラッシュポイント	3,000
ブロックアウト	3,000
ブロックシード	3,000
ペンゴ（C）	15,000
ポトポト	3,000
モンスターレア	12,000
登龍門	5,000

タイトー F-3 SUB

あっかんべーだ	3,000
アルカノイドR（P付）	25,000
エレベーターアクションR	5,000
カイザーナックル	3,000
クレオパトラフォーチュン	4,000
ダライアス外伝	8,000
パズルボブル2	3,000
パズルボブル2X	5,000
パズルボブル3	18,000
ハットトリック'95	3,000
バブルシンフォニー	5,000
バブルメモリーズ	12,000
逆鱗弾	3,000
究極タイガー2	8,000

タイトー

Gダライアス	68,000
GダライアスVer2	78,000
NBA JAM	12,000
アルカノイド（P付）	5,000
サイキックフォースEX	18,000
スペースインベーダーDX	5,000
タイガーヘリ	12,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスターズ	8,000
バブルボブル	22,000
ファイターズインパクトA	18,000
まじかるでーと 1	18,000
まじかるでーと EX	23,000
レイストーム	38,000
レイフォース	12,000
ワードナの森	10,000
火激	3,000
奇々怪界	28,000
究極タイガー	8,000
大旋風	15,000
忍者君 魔城の冒険	10,000
飛翔鮫	8,000

テクモ

Vゴールサッカー	6,000
がんばれギンくん	15,000
ギャロップレーサー	18,000
サンダードラゴン	6,000
ストライクガンナー	5,000
でろ～んでろでろ	18,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケット	3,000
ワールドカップ 94	5,000
闘姫伝承	28,000
雷牙	10,000

ナムコ

Sワールドコート	8,000
アウトフォクシーズ	18,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ（C）	5,000
ギャラクシアン（C）	10,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	18,000
ゼビウス	18,000
ゼビウス 3D/G	28,000
ソウルエッジ Ver.2	38,000
タンクフォース	10,000
ダンシングアイ	48,000
ディグダグ	10,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	38,000
ドラゴンスピリット	35,000
ドラゴンバスター	32,000
ナムコクラシックVol.1	12,000
ナムコクラシックVol.2	25,000
ニューマンアスレチック	12,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマン（C）	8,000
パラデューク	28,000
マーベルランド	38,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	18,000
リブルラブル	38,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム'95	3,000
ワールドスタジアム'96	8,000
ワルキューレの伝説	58,000
鉄拳2 Ver β	48,000
妖怪道中記	18,000

バンプレスト

アクウギャレット	18,000
アルチメイトテニス	3,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ウルトラマン闘魂伝説	5,000
ゴジラ	5,000
スーパースラムス	18,000
ドラゴンボールZ	10,000
ドラゴンボールZ2	15,000
バトルレーサー	8,000
マクロス	8,000
マクロス2	10,000
マクロスプラス	38,000
マジンガーZ	15,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	25,000
美少女戦士セーラームーン	23,000

ビデオシステム

F－1グランプリ	2,000
F－1グランプリⅡ	2,000
Sウィングスリミテッド	38,000
スーパーバレー'91	3,000
ソニックウイングス	8,000
パイプドリーム	5,000

東亜プラン

V．ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
テキパキ	10,000
ドギューン	10,000
バツグン	18,000
鮫・鮫・鮫	8,000
達人王	15,000

ネオジオ

K O F'94	3,000
K．O F'95	5,000
K．O F'96	8,000
NEO・Mr・DO！	48,000
オーバートップ	15,000
ギャラクシーファイト	3,000
サムスピ斬紅郎無双剣	3,000
サムライ天草降臨	8,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	15,000
ソニックウイングス2	5,000
ソニックウイングス3	8,000
ティンクルスターS	18,000
ネオ・ドリフトアウト	15,000
ネオ・ボンバーマン	38,000
バーニングファイト	12,000
パズルボブル	8,000
パルスター	12,000
パワースパイクス2	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ブレイカーズ	18,000
マジカルドロップ2	12,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	5,000
リアルバウト餓狼伝説S	12,000
リーグボーリング	5,000
ワーヒーパーフェクト	5,000
わくわく7	8,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	12,000
神凰拳	8,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
得点王3	8,000
得点王－炎のリベロ－	12,000
忍者マスターズ	8,000
風雲スーパータッグバトル	12,000
龍虎の拳外伝	5,000

クイズ

SHOW BYショーバイ	3,000
クイズ殿様の野望2	5,000
子育てクイズ	5,000
子育てクイズ2	12,000
赤丸Q上昇	7,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000

マージャン

ジャンジャンパラダイス	38,000
スーパーマル禁版	12,000
スーパーリアル花札	12,000
スーパーリアル麻雀P-VI	15,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	8,000
スーパーリアル麻雀P-IV	8,000
スーパーリアル麻雀P-V	12,000
セーラーウォーズ	12,000
ファイナルロマンス	10,000
ファイナルロマンス2	23,000
ファイナルロマンスR	48,000
プリティーセーラー18禁	15,000
雀々しましょ	23,000
着せかえ麻雀	28,000
同級生スペシャル	18,000
麻雀ハイパーリアクション	12,000
麻雀プランニュースターズ	48,000
麻雀極	12,000
麻雀同級生	15,000

その他

Mr・DO！（C）	8,000
PANG3	20,000
STRAHL	8,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
オセロダービー	15,000
ガルメデス	8,000
ガンバード	15,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	28,000
ギャルズパニック4遊	38,000
グランドクロス	5,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	8,000
スカルファング	20,000
ススメマイルスマイル	15,000
スタジアムヒーロー	3,000
ストライカーズ1945	28,000
ソルディバイト	18,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン2	5,000
ダブルドラゴン3	8,000
だるま道場	5,000
ダンガー	5,000
ダンクドリーム'95	18,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト'94	12,000
ドンデンラバー	38,000
バーチャボーリング P付	18,000
パズルはいりませんか	3,000
バトルガレッガ	38,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ボンピングワールド	15,000
ムーンクレスタ（C）	8,000
もうじゃ	15,000
レッスルフェスト	3,000
ロジックプロ2	18,000
ロボコップ	5,000
ワールドラリー	5,000
逆転パズル番長	12,000
究極のオセロ	10,000
原始島	15,000
五月陣戦	5,000
五月陣戦2	10,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海 Ⅱ	20,000
上海 Ⅲ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	28,000
閃激ストライカー	48,000
卒業証書	10,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	15,000
熱血高校ドッチボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000

マザーボード

CPS－Ⅱ マザーボード	28,000
F－3 マザーボード	45,000
MV－1 B	38,000
MV－1 FZ ハードキット	23,000
ST－V マザーボード	48,000
メガシステムマザーボード	20,000

モデル3

バーチャファイター3	298,000

お支払い方法

- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後，即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

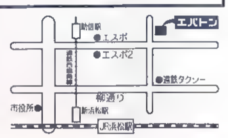
振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

注意事項

- ●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので，お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板，パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機，送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル，返品はできません。
- ●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。 ◆正月休み 12/28～1/4

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン 〒430 静岡県浜松市新津町301-1 TEL053(466)7333(代) FAX053(466)7334

平成9年12月14日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

「ライデンファイターズ2」「コットン2」と、新作シューティングがラインナップを連ね、今回はなんとすべてシューティングで勢揃い！「バトルガレッカ」のスコアにも要注目だ！

1回目集計

RAIDEN FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE

（セイブ開発／1997年）

フライングレイ

106,021,270

グラディウサー同盟
DKT-GERま

TILT神保町（東京）

カスリ稼ぎで命も削る

いきなり1億の大台に載せてきたのは、前作ライデンファイターズの全ノーマル機体の最終スコア保持者、GER氏。

早くもミクラスを全部出現させ10万点勲章を全部回収していて、すでに敵弾にどれだけカスって稼げるかの戦いになっているようです。前作に比べカスリの点数もアップ、発狂度が増しています。

今回の稼ぎ頭はフライングレイになっていますが、次回の集計からキャラ別集計を開始します（隠し機体を含む）。

1回目集計

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON 2

（セガ・サクセス／1997年）

26,568,800

MD愛好会K.I

プレイランドエフワン（宮城）

投げつけて連爆!!

このゲームは非常に点数稼ぎを意識した作りになっています。キャッチを使いこなし、ひたすら連爆で敵を殺していく様は、なかなか壮観です。トップのプレイヤーは2P側のアプリでプレイしていますが、これは初期状態の魔法のカーソルが、使用頻度の高い氷の魔法に合っているからだそう。

また家庭用でまったく同じ内容のモノが出ているため、自然と攻略の進み具合も早いと思われます。今後も点数を伸ばしていきそうなので、注目していきましょう。



（アトラス・ケイブ／1997年）

A-TYPE

584,618,990

2ー6途中で死ぬしい
LAOS-長田仙人

ビッグウェーブ（高知）

仙人の力を思い知れ

レーザー強化の使い手、長田仙人氏。今回もその実力を存分に発揮しています。

スコアネームにもあるように、このスコアは2周目6面でミスしてしまったそうです。順当にいけば間違いなく6億突破していたと思われるだけに、惜しいところでしょう。

しかしAタイプで2周目5面をノーミスノーボムで抜けたのは、未だ長田仙人ただ1人。その超人的な弾よけで、このまま最後まで突っ走っていくのでしょうか。

5回目集計

Gダライアス

（タイトー／1997年）

稼ぎパターンも洗練の極みへ

今回ゾーンμ（ミュー）は未更新。しかしまだ点数には余裕があるそうなので、次回に期待しましょう。今回のスコアを上から順に見ていくと、これまで接戦が続いていたゾーンλ（ラムダ）は、ＤＡＩ氏が他のプレイヤーを置き去りにした感があります。ゾーンν（ニュー）は気がつけば3800万点目前。ここまで伸びるとは誰が予想したでしょうか。

ゾーンξ（クシー）は、アコーディオンハザード（アノマロカリス）をαビームで倒すときに、ボスの攻撃によって点数が違ってくるようです。ゾーンο（オミクロン）は、いままでいい位置につけていたＷＩＺ氏がついにトップ。粘りに粘った勝利でしょう。

ゾーン	スコア	プレイヤー	店舗
ZONE λ	30,886,560	CRM-ZAC-DAI	トライアミューズメントタワー（東京）
ZONE ν	37,966,940	K.W	ＴＩＬＴ神保町（東京）
ZONE ξ	33,571,940	L2A-大明神	GAME'S WiLL（京都）
ZONE ο	53,150,200	T³-WIZ 個人申請	プレイスポットすーるぽん（東京）

BATTLE GAREGGA

（エイティング・ライジング／1997年）

終わりなき戦い

ゲーム発売から2年近くを経て、未だに点数が更新され続けていますが、恐ろしいことに、どのキャラもまだまだ点数に余裕があるようです。とはいえ、つながりそうでつながらないのがこのゲーム。鳥に悩まされるワイルドスネイル、撃ち込み点を稼ぎすぎてランクが上がってしまいクリアが絶望的なミヤモト等、キャラによって違ったつらさがあるようです。

ランクに関してはワイルドスネイル、チッタ、ボーンナムは、目安としてブラックハートIIのナパームが堅くなる直前ぐらいのランクに抑えているようです。ガイン、ミヤモトは稼ぎが実行できるギリギリのところまでランクを上げていて、ブラックハートIIとラスボスの発狂度は一見の価値ありです。

今後プレイヤーはどこまでこのゲームにつきあうのか？本当に底が見えないゲームです。

キャラ	スコア	プレイヤー	店舗
ノーマルキャラ	15,747,850（ゴールデンバット）	CYR-GEBOKU	ギャレッソ津田沼店（千葉）
ガイン	18,138,710	京城ミッフィー	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
チッタ	14,785,560	HDK	ギャレッソ津田沼店（千葉）
ミヤモト	16,674,770	KMT	ギャレッソ津田沼店（千葉）

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	項目	スコア	ネーム	店舗
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	オロ	6,173,800	CYR-KSL-WARRIOR	タイトーイン町田(東京)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	豪鬼	6,605,200	PROFESSOR	アイリン夢空間(岐阜)
2回目集計	ファイティング武術		1' 48" 08(黒虎使用)	WILLARD	タイトーイン002スタジアム(大阪)
3回目集計	ストライカーズ1945II	ライトニング	2,015,500(2周目6面)	BANRI	チャレンジバンバン(愛媛)
3回目集計	ストライカーズ1945II	フライングパンケーキ	2,877,200	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII(神奈川)
3回目集計	ストライカーズ1945II	フォッケウルフ	2,687,000	VMT-DBT-ABU	ゲーム倶楽部(神奈川)
3回目集計	ストライカーズ1945II	疾風	3,085,700	DAB.S	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
3回目集計	ストライカーズ1945II	震電	2,685,700	TEAM-nwo まなべっ子	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
3回目集計	ストライカーズ1945II	モスキート	2,054,000(2周目6面)	ウーキーMST	ゲームプラザ白山(熊本)
3回目集計	テトリスプラス2	パズルモード	1,950,900	F.K-モリソヴァ㋵	池袋プレイランドラスベガス(東京)
3回目集計	きらめきスターロード		ファン人数52500人	G.M.C.MAR㋻	ギャレッソ津田沼店(千葉)
4回目集計	カプコンスポーツクラブ		1,940,900	ヅガ夫	GAME'S WiLL(京都)
4回目集計	モンスタースライダー		16,935,050(ニーナ使用)	スライダーまにあ SexyGoるたまあ	池袋プレイランドラスベガス(東京)
5回目集計	スタースイープ	ストーリーモード	1' 50" 01	ZAC-Ristrar	NEWパンアップ(千葉)
5回目集計	サイドバイサイド2	初級	2' 18" 71	またまたうきゅ☆ OUK㊎隊員㊗	個人申請タイトーイン表町(岡山)
5回目集計	サイドバイサイド2	超弩級	2' 53" 36	R.N	個人申請プレイハード50名古屋(愛知)
	ヴァンパイアセイヴァー	バレッタ	1,777,800	☆CAT'S-㊨	アイリン夢空間(岐阜)
	ヴァンパイアセイヴァー	フェリシア	2,926,400	L2A-GYO	GAME'S WiLL(京都)
	ヴァンパイアセイヴァー	レイレイ	2,006,300	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	NEO Mr. Do!		2,975,550	J.G.K-ALL㊊	個人申請ゲームプラザアミュー(兵庫)
	ソルディバイド	カシュオン	5,407,500	REF	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
	バトルサーキット	イエロービースト	56,077,200	じゃーず=かぷこまー	個人申請西条プラザゲームコーナー(広島)
	バトルサーキット	エイリアングリーン	42,439,900	じゃーず=かぷこまー	個人申請西条プラザゲームコーナー(広島)
	バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	45,122,900	MTF-高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店屋上ファミリーランド(広島)
	グルーブオンファイト		1,402,700(ソーリス&ゲルトハイマー)	制服マニアでクソ研でガイラメイトのCHU	個人申請コスモランド銚子店(千葉)

集計	ゲーム	項目	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	月華の剣士		2,339,900(雪使用)	FERC-NAD	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
1回目集計	ショックトルーパーズ		27,016,600(チームバトル)	来月ステゲー地獄。との仕様-Ⓣ	GAME'S MILK(京都)
1回目集計	ル・マン24	スプリントシティ	2' 48" 52	KMS㊇㋗㋪	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
1回目集計	ル・マン24	スプリントサーキット	3' 13" 84	群馬藤岡XIV	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
1回目集計	モーターレイド		35,533(ロビン使用)	QBX	個人申請コスタ・デル・ソル(愛知)
1回目集計	セガウォータースキー		40,984(上級)	バイソン松井(B.M)	個人申請セガパセラ(東京)
1回目集計	ラウンドトリップRV	チャンピオンシップ	4' 24" 34	D.Hill	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
1回目集計	ウインターヒート	スキージャンプ	165m15cm	LKR	Jogo江古田店(東京)
1回目集計	ウインターヒート	ダウンヒル	28" 96	ZBL-LIE㊎	個人申請ゲーム。パリティビット(東京)
1回目集計	ウインターヒート	ボブスレー	40" 83	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
1回目集計	ウインターヒート	スラローム	22" 91	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
1回目集計	ウインターヒート	ショートトラック	43" 26	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
1回目集計	ウインターヒート	クロスカントリー	4' 38" 14	MOT	個人申請ブルビジョイカム水戸駅前(茨城)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ユリアン	6,834,300	MOL-キラートマト	Jogo江古田店(東京)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ヒューゴー	6,060,600	花山 薫	プレイシティ24(北海道)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ユン	9,200,800	ぼーず	Jogo江古田店(東京)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ヤン	5,742,000	ただ今、会員5名です 黒魔術担当みそ汁-㋵	サブカルチュア(福岡)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	リュウ	6,525,400	ねずぎょ 今日で最後	ゲームプラザミッキー(広島)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ケン	6,078,700	私設サブカル葉っぱ系会員募集 観来屋8号	サブカルチュア(福岡)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	エレナ	5,349,800	魔B党-K.O	プレイシティ24(北海道)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	いぶき	5,940,000	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ショーン	5,649,100	NEZ-GYO なくなっていく	ゲームプラザミッキー(広島)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ダッドリー	5,917,500	リリスが大Pをくらわん!! 男闘呼汁	ビッグウェーブ(高知)
2回目集計	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ネクロ	6,968,600	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)

ハイスコア講評

今回は月華の剣士から。いきなり高い点数が出ています。パーフェクトと弾きが稼ぎの主軸のようです。また次回からサバイバルモード（制限時間内で何人倒せるかを競うモード）の集計も開始する予定です。（キャラ別集計は行いません）

ショックトルーパーズは、水に撃ち込んで、撃ち込み点を稼ぐのと、敵に接近してナイフで切り殺すのがポイント。稼ぎ場所でギリギリまで粘ってから急いで面クリア、正に時間との戦いといったところ。また残機ボーナスがないので潰して稼いでいるようです。

ル・マン24はコース別で集計開始。スカッドレースのように息の長い戦いが展開されるのでしょうか。

モーターレイドはひたすらキック稼ぎ。1面で2万点をこえているそう。

セガウォータースキーは得点システムとコースを熟知した上でのパターン作りが決め手でしょうか。

ラウンドトリップRVはチャンピオンシップモードのみの集計とさせていただきます。

ウインターヒートは早くも未更新の種目が出てきています。どの記録もキテますが、中でもKHJ氏の3冠が光ります。自称デカスリート名人はダテではない？

ストリートファイターIIIセカンドインパクトは今回からキャラ別集計開始です。スタートを選べるようになっているなどの、ハイスコアを意識した開発側の細かな配慮はうれしいところ。今作でも稼ぎはブロッキングが大きな割合

君こそゲーメスト！

サイキックフォース	バーン	1' 47" 36	KKN－鈴将	個人申請YOU&YOU 大久保(千葉)
	ソニア	2' 13" 06		
雷電DX	初級 連付き	7,506,120	CHOKU	個人申請ハイテクランドセガ 宇都宮店(栃木)
ガンバレット	連なし	215,068 (初級)	たら.	個人申請アルファー21 (三重)
D&D® タワーオブドゥーム	クレリック	1,143,566	FEMC－和泉	個人申請パル (宮城)
メタルスラッグ		3,076,590	SFなつみ館フリーク はむはむ	個人申請ゲームストリート JOY(東京)
バーチャファイター2	パイ	1' 02" 72	DYB－EDO	個人申請ハイテクエンタテイ ンメント・アーサー(長野)
レゾン		636,300	パチンコ出来な いパチプロ	NEWパンアップ (千葉)
19XX	モスキート	19,318,300	CYCLONE－KIW	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
スーパーストリート ファイターⅡ	E・本田	2,135,400	GSM－つる	ゲームコーナーフジ (東京)
	サガット	2,305,100	CST㊥	タイトーイン002 スタジアム(大阪)
バンバンボール		54,222,278	WZH	GAME'S MILK (京都)
ナックルヘッズ	クリスティン ミャオ	1,347,800	G.M.C.機械外道 T・H㊥	モンキーハウス本館 (福岡)
	グレゴリー ダレル	1,936,700		
マクロスⅡ	ビギナー 連付き	3,809,530	濾	プレイランドエフワン (宮城)
でろーんでろでろ		9,770,000	ANP㊥ 9.10面弱すぎ	電脳空間遊ing (山梨)
ぷよぷよ		2,696,831	300万への行進曲！ (大嘘)　NOV㊞	個人申請遊ingポイント セオラ(滋賀)
ナイツオブザラウンド	アーサー	637,530	MTF－高下畑セイイチ	個人申請天満屋三原店 ファミリーランド(広島)
	ランスロット	629,990		
	パーシバル	628,400		
森口博子のクイズで ヒュー！ヒュー！		528,000	G.M.C.機械外道 T・H㊥	モンキーハウス本館 (福岡)
フェリオス	イージー	856,140	天理剣聖TEN	GAME'S MILK (京都)
	ハード	1,231,170		

1998.1.30/2.15号(No.212)の訂正

ストライカーズ1945	ライトニング	2,168,700	1人じゃつまらん 熊谷祐治(本名発表)	プレイランドエフワン (宮城)

スカッドレース ニューバージョン	中級	2' 26" 05	AKI	個人申請コスタ・デ・ソル (愛知)
	上級	2' 26" 87	KMS㊥㋗㊥	個人申請ハイテクエンタテイ ンメント・アーサー(東京)
トップスケーター	初級	1,303,174	TYU　ブンブン元気？	個人申請セガワールド ゴードン(東京)
鉄拳3	レイ・ ウーロン	1' 25" 33	きらとま	Jogo江古田店 (東京)
	リン・ シャオユウ	1' 07" 75	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間 (岐阜)
	キング	1' 38" 90	よたりすぎや	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	ファラン	1' 17" 35	森下純菜は良いですネ うさぎ畑298－MSV	個人申請ゲームトピア999 (大阪)
	ジュリア・ チャン	1' 22" 28	キムしげ元気? サン♡EGOリン㋲	AMファクトリータイム マシン(東京)
	ガンジャック	51" 18	サン♡EGOリン㋲	AMファクトリータイム マシン(東京)
	三島　平八	56" 51	SURPASSER－ やまけん㊈	ジョイフルランドヒノーズ 下井草店(東京)
	オーガⅠ	57" 70	HRS	アイリン夢空間 (岐阜)
スカッドレース	中級	2' 34" 21	MSO－LIE㊥	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	上級	2' 30" 94	YAP㊥隊員㊥㊥㊥	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
対戦とっかえだま		5,185,100	そろそろ負けるかな？ DKZ(定員倍損)	オレンジペコ (愛知)
さるかにハムぞう		264,350	EL3	個人申請スーパーアミューズメント スクエア　アルゴ(兵庫)
プロップサイクル	上級	21,340	漕ぎ研－KMS㊥	個人申請ハイテクエンタテイ ンメント・アーサー(長野)
ストリートファイターⅢ	オロ	5,234,400	CYR－KSL－ WARRIOR	タイトーイン町田 (東京)
	ケン	5,005,600	PYO	タイトーイン町田 (東京)
蒼穹紅蓮隊	紫電	39,630,821	G'z－KYO	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
マジカルドロップ2	ストーリー	7,006,426	CRM－ぱち先生	トライアミューズメント タワー(東京)
スターグラディエイター	サターン	1' 30" 30	G.M.C.機械外道 T・H㊥	モンキーハウス本館 (福岡)
ヘヴンズゲート		2' 47" 73	G'z－HID	ホワイトハウス箱崎店 (福岡)
上海万里の長城	クラッシック 上海	608,100	EL3	アミューズメントスペース フジ(大阪)
わくわく7	まるるん	41,362,300	新パターンでムリヤリ 出しました㋱	プレイランドエフワン (宮城)
ストライカーズ1945	ライトニング	2,179,300	彩京デブ彦(新人)	プレイランドエフワン (宮城)
ぷよぷよ通		1,097,138	SPD－H.T	個人申請ゲームインナミキ 明大前(東京)

を占めています。特に対ギル戦とダッドリー戦は相当稼げるようです。負け無しで勝ち進めば真豪鬼が出現し戦う敵が1人増えますが、キャラによってはわざと負けて稼いだ方が高くなります。またアレックスは永久パターンの為集計していません。

ストライカーズ1945Ⅱはライトニング、モスキートの2機体はまたしても2周クリアならず。激戦区のフライングパンケーキは、T.K氏がきわどいところで制しています。震電もトップと2位の差は1万点強になっています。

このゲームに限らずハイスコア集計は、基本的に面数優先です。(面数が同じ場合は点数優先)

サイドバイサイド2の超弩級コースは、イン側の壁に車体をこすりつけて減速時間を短縮しているそうです。

ソルディバイドのカシュオンは久々の更新。

バトルサーキットは更に伸びてイエロービーストは5600万点突破。もはやかぷこまー氏一人が遠い世界に旅立ったという感じでしょうか。

鉄拳3は8キャラが更新されています。じわじわときつくなってきています。ガンジャックのタイムはあまりに速すぎ。

バンバンボールはいきなり点数が倍近くにはねあがっています。なにか新しい発見があったのでしょうか。

D&D®のクレリックは、もういくらやってもこれ以上は出ないとのコメントつき。

ナイツオブザラウンドはメガクラッシュによる倍率掛けが決め手。しかし一気に3キャラ更新は凄すぎです。

前回も集計漏れがありました。申し訳ありません。

12月14日現在 めざせハイスコア!!

1998年もスタートし、☆争いもスタート！さて今年はどんなドラマが展開されるかが楽しみです！みなさんがんばってください

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(鷲塚)	974,000	SiS-TIR	ALL
2	ストリートファイターIII 2nd(ゴウキ)	3,997,400	SiS TIR	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2(ジェダ)	919,600	H S	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2(キュービー)	755,200	A. K	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	1,071,800	NGE-MER	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2(オルバス)	670,500	F H	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2(デミトリ)	893,200	SiS-TIR	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	1,177,600	NGE-MER	ALL
9	侍魂天草降臨(幻十郎)	9'47"69	NEW	ALL
10	侍魂天草降臨(火月)	6'16"70	TAK	ALL

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4-1-21 ☎(0299)84-1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(FLYING RAY)	61,899,060	EASY 今月は、休みです。	7面
2	ストリートファイターIII 2nd(リュウ)	5,476,400	EASY	ALL ㊊×12
3	ストリートファイターIII 2nd(豪鬼)	5,260,400	TER 宗八	ALL
4	Gダライアス(λゾーン)	28,691,480	EASY	ALL
5	Gダライアス(μゾーン)	30,011,930	EASY	ALL
6	Gダライアス(νゾーン)	34,233,280	EASY	ALL
7	Gダライアス(ξゾーン)	31,273,390	EASY	ALL
8	Gダライアス(οゾーン)	45,834,970	EASY	ALL
9	MSH vs SF(ジュウ ウルヴァリン)	3,868,900	EASY	ALL
10	グルーヴオンファイト ソーリス ゲルトハイマ	1,086,400	制服オタク CHU	ALL

ゲームセンタードリーム ☆=0 (47)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1 ☎(022)224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(疾風)	2,114,100	Y S	2-6 連付
2	GダライアスVer 2(ューゾーン)	38,077,330	NSX ノ ミスクリアしたい	ALL 残2 αγεθν
3	GダライアスVer 2(クシーゾーン)	37,387,720	T S鳥貫 弱㊊人狼です。	ALL 残3 αγξκξ
4	鉄拳3(キング)	2'15"66	T S鳥貫 三島製作所です。	ALL
5	鉄拳3(オーガ1)	1'51"31	オーガだけにオーガ(奥か)深い。JDS	ALL
6	鉄拳3(オーガ2)	1'58"63	オーガの血液型はオガた(O型) JDS	ALL
7	ブレイカーズ(ピエール)	12,955,700	あなうめ	ALL
8	月華の剣士(雪)	811,100	いずみ	ALL 雪 技
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0 (50)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-11 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(チェイサー2000)	61,069,800	DDPあうん	7面
2	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	60,555,550	DDPあうん	7面
3	ライデンファイターズ2(ビーストウイング)	54,588,710	DDPあうん	7面
4	ライデンファイターズ2(イレイサー)	49,410,420	DDPあうん	7面
5	月華の剣士(御名方守矢)	1,219,900	CHA	ボスまで
6	ショックトルーパーズ(ビッグママ)	8,142,800	CHA	
7	大魔界村	178,700	ETE	ALL
8	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	14,955,500	ごいんきょ5号	ALL 5面1051万
9	X-MEN vs ストリートファイター(リュウ、チュンリー)	1,925,000	H KODA	ALL
10	サーカスチャーリー	198,670	ガク	12面

ギャレッソ津田沼店 ☆=1 (51)

千葉県船橋市前原西12-15-16酒井ビル ☎(0474)74-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	897,800	どせいさん	ALL
2	プチカラット(おはなしモード)	470,300	双子マニア	ALL ふつう
3	ウインターヒート(ショートトラック)	43"40	LAC-HERO	ドイツ人
4	ストリートファイターIII 2nd(ユン)	5,130,000	NNN	幽鉛連撃
5	ストライカーズ1945II(疾風)	3,057,200	KMT	ALL
6	ストライカーズ1945II フライングパンケーキ	2,740,300	ZFC FCM (朝練)	2周ALL
☆	きらめきスターロード	52,500	G M C MAR㊌	ALL㊊
★	バトルガレッガ(チッタ)	14,785,560	HDK	ALL とり139
★	バトルガレッガ(ミヤモト)	16,674,770	KMT	ALL
★	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	15,747,850	CYR-GEBOKU	ALL ㊊とり310万でヌルヌル

プレイランドエフワン ☆=1 (38)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 ☎(022)261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジャスティス学園(太陽学園)	2,287,200	ひなんちゃんの裸を想像して48回MOR	ALL ㊊ ㊊
2	ジャスティス学園(パシフィックHS)	2,773,900	ジャスティスメン	ALL ㊊ ㊊
3	ジャスティス学園(外道高校)	1,670,100	ジャスティスメン	ALL ㊊ ㊊
☆	コットン2(アプリ)	26,568,800	MD愛好会K	ALL ㊊ ㊊
5	ストライカーズ1945II(震電)	2,286,100	H/S娘、琴音	2-8 ㊊
6	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	1,928,800	ルーヘンス	2-6 ㊊
7	ストライカーズ1945II(P-38)	2,002,900	FEA TND	2-5 ㊊
★	わくわく7(まるるん)	41,362,300	新パターンでムリヤリ出しました。	ALL ㊊ ㊊
★	マクロスII(ビギナー、連付)	3,809,530	窪	ALL ㊊
★	ストライカーズ1945(P-38)	2,179,300	彩京デブ彦(新人)	ALL ㊊ 1周117万 残×1

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コットン2	6,241,400	KAN	コットン使用 ALL
2	ストリートファイターIII 2nd	3,721,500	MOR	エレナ ALL
3	ストリートファイターIII 2nd	2,907,000	IKU	リュウ ALL
4	ストリートファイターIII 2nd	3,248,200	ふくピー	ケン ALL
5	ストリートファイターIII 2nd	2,201,300	USI	オロ ALL
6	ストリートファイターIII 2nd	3,610,300	WKA	アレックス ALL
7	ストリートファイターIII 2nd	3,208,200	WKA	ユン ALL
8	ストリートファイターIII 2nd	3,348,000	KJ	ヤン ALL
9	ストリートファイターIII 2nd	3,317,000	KKY	ネクロ ALL
10	ストリートファイターIII 2nd	3,140,400	MR2	ダッドリー ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (160)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(御名方守矢)	1,062,900	S1	ALL
2	月華の剣士(李 烈火)	1,022,300	S2	ALL
3	月華の剣士(斬鉄)	1,017,800	P1	ALL
4	ストリートファイターIII 2nd(リュウ)	2,678,000	S3	ALL
5	ストリートファイターIII 2nd(ユン)	2,236,100	S4	ALL
6	ストリートファイターIII 2nd(ヤン)	2,158,200	F1	ALL
7	鉄拳3(オーガ1)	2'37"85	F2	ALL
8	ストライカーズ1945II(震電)	428,500	X1	1-5 ㊊付
9				
10				

モンテカルロ ☆=0 (25)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer 2(ラムダ)	36,926,510	?りなくてすいませんめん。 撃へっぽこV	ALL 残×3機 これ見ないよなたぶん
2	GダライアスVer 2(ミュー)	37,878,580	FAG 512×5+フォーホ	1cALL ノーミス 残×3機
3	GダライアスVer 2(ニュー)	43,048,060	FAG ルト干渉直前死亡 戻)	1cALL ノーミス 残×3機
4	GダライアスVer 2(クシー)	41,561,170	HRC SOL	1cALL 残×3機
5	月華の剣士(李 烈火)	1,389,300	魔B党 おしょう	1COIN ALL 技
6	月華の剣士(雪)	1,125,400	AO. 伊藤君ごめん	1COIN ALL
7	ストライカーズ1945II(疾風)	1,253,100	ゴリ押し万歳 初音の内緒・たてば	1COIN 2-1 5機設定イージ
8	ザ・キングオブファイターズ'97(テリー・アテナ・庵)	725,100	DDT。茂木。柳沢。井上君ありがとう	1COIN ALL
9	サイドバイサイド2(超弩級)	2'58"13	JKR 埼玉から来たヒマ人	GT-R MT
10	サイドバイサイド2RR(上級・逆走)	3'12"13	W D S (I C B M)	GT-R AT

プレイシティ24 ☆=2 (155)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII 2nd(ヒューゴー)㊊	6,060,600	花山 薫	ALL
2	ストリートファイターIII 2nd(ユリアン)㊊	5,086,500	花山 薫	ALL
☆	ストリートファイターIII 2nd(エレナ)㊊	5,349,800	魔B党 K O	ALL
4	ストリートファイターIII 2nd(ユン)㊊	6,004,700	允彦	ALL
5	ストリートファイターIII 2nd(ゴウキ)㊊	4,393,800	中村	ALL
6	ストリートファイターIII 2nd(リュウ)㊊	4,187,000	中村	ALL
7	ストリートファイターIII 2nd(ショーン)㊊	3,709,000	中村	ALL
8	ショックトルーパーズ	23,171,800	花山 薫	ALL マル
9	月華の剣士(鷲塚慶一郎)	1,226,200	允彦	ALL
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=1 (28)

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎(04709)3-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	月華の剣士(雪)	2,339,900	FERC-NAD	ALL ㊊
2	月華の剣士(斎藤)	1,822,100	ただ今ノータロー中(ヒサビサ茶柱)	ALL ㊊ クシヅカ
3	月華の剣士(ざんてつ)	1,566,000	M H	ALL ㊊
4	ストライカーズ1945II(疾風)	2,003,400	HARD ENZO (アナノハンダーな人)	2-5 連付
5	ストライカーズ1945II(震電)	1,765,700	HARD-ENZO (キノー?)	2-5 連付
6	ストライカーズ1945II(モスキート)	1,899,700	FERC AB平	2-6 連付
7	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	1,584,900	HARD ENZO (丸丸キノーな人)	2-3 連付
8	ウォーザード(ムクロ)	2,205,200	(ムクロをム黒と書く人赤ノボンボタ太)	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1F ☎(028)634-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ブライアン)	1'23"60	PST-?PERO	1cALL
2	Gダライアス(ミュー)	27,373,940	ATP-たなか	1cALL 1P 残3 ㊊
3	Gダライアス(ニュー)	33,891,810	KON	1cALL 1P 残2 ㊊
4	Gダライアス(オミクロン)	41,193,980	NBI-ひろりん	1cALL 2P 残1 ㊊
5	ウインターヒート(スキージャンプ、JAP)	126m84	NOT-A	
6	ウインターヒート(ダウンヒル、GER)	35"73	JWM	
7	きらめきスターロード	44,800人	JWM	1cALL
8	ストリートファイターEX(アレン)	849,100	BON	1cALL P×3 1本落し
9	ザ・キングオブファイターズ'97(社・シェルミー・クリス)	483,000	帰ってきたJR六本木	1cALL
10	MSH vs SF(チュンリー さくら)	2,172,100	河内町帝王の部下2	1cALL

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(翁)㊊	1,776,000	さすらいの糖胡芦	ALL
2	月華の剣士(雪)㊊	1,343,600	多田 翔	ALL
3	ストリートファイターIII 2nd(ヤン)㊊	4,734,100	松田No 3	ALL
4	ストリートファイターIII 2nd(いぶき)㊊	4,841,900	努へたくそ	ALL 豪鬼なし
5	ストリートファイターIII 2nd(リュウ)㊊	5,582,100	さすらいの糖胡芦	ALL
6	魔法大作戦(ミヤモト)㊊	2,071,840	休憩しちゃえや	2-4
7	ポケットファイター(レイレイ)	9,999,999	中村	ALL
8	ショックトルーパーズ(マル)	23,132,800	花山 薫	ALL
9	鉄拳3(平八)	1'07"96	ピブー平八	ALL ㊊・㊊ナシ ㊊55秒
10	鉄拳3(ジュリア)	1'22"93	SHADOW	ALL ㊊・㊊ナシ ㊊1分5秒

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(9)

埼玉県浦和市白幡5－1－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(雪)	1,086,700	ふがく	ALL
2	月華の剣士(斬鉄)	1,079,800	ふがく	ALL
3	月華の剣士(守矢)	998,400	A I	ALL
4	ザ・キングオブファイターズ97(裏社 テリー、裏レイナ)	459,100	S W	ALL
5	鉄拳3(G・ジャック)	1′18″60	EGO	ALL
6	鉄拳3(木人)	1′31″61	EGO	ALL
7	鉄拳3(ジュリア)	1′40″61	EGO	ALL
8	鉄拳3(オーガ2)	2′11″15	M T	ALL
9	Gダライアス(ニュー)	36,436,750	T Y	ALL ㊥ 残×3
10	ぷよぷよSUN(むずい)	684,176	獨協埼玉高校2年ぷよマスター 石井雄大	カ バンクルでミス14、13、10

熊谷ガリバー ☆=0(36)

埼玉県熊谷市筑波2－49－8　ホーラム秋山ビル1F　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(雪)	1,886,900	SNT㊔	ALL P×6
2	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,735,700	面数進んだだけ 上里人あげたん	2－3㊥ 1周147万
3	サイドバイサイド2(超弩級)	3′06″63	JKR(チームダミー工業)	逆走
4	テトリスプラス2(パズルモード)	1,167,410	クリアきねん ASAにゃぷ?	ALL 助手子
5	Gダライアス(λゾーン)	28,101,780	これが載るころは大学受験? 浪人タブリン	ALL㊥ 40万おとし
6	Gダライアス(νゾーン)	36,781,690	V・ZONE－JK	ALL㊥ 512×1
7	Gダライアス(ξゾーン)	30,857,970	全くもって暇人しです IRD3 ONKEL	ALL㊥ 次は中ボス
8	Gダライアス(υゾーン)	48,856,760	ZKP	ALL㊥
9	怒首領蜂(Cタイプ)	266,176,840	SNT㊔	2－6 ショット強化
10	D&D® TOD	1,140,628	トリフ・ザ バンチョ	ALL ファイター

NEWパンアップ ☆=1(3)

千葉県柏市旭町1－3－14　☎(0471)43－9829

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	スタースイープ	1′50″1	ZAC－Ristar	ALL 電パ
★	ドゾン	636,300	パチンコ出来ないパチプロ	ALL ㊥
3	ぷよぷよ通	1,050,999	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD 水無月愛理㊋	ALL ㊥ Ⓑ980
4	バンバンボール	23,121,116	はじめました F K－モリソヴァよ	ステージ15
5	MSH vs SF	5,121,900	レッサ	ALL 乱入さくら シュウ+ウルヴァリン
6	月華の剣士	1,778,000	NSY－OMG	ALL P×5 楓
7	鉄拳3(平八)	1′04″48	GIMM CK	ALL ㊥㊂ ㊂0 52 メシ×2
8	鉄拳3(ガンジャック)	1′21″88	西村知美 これだけ覚えてください	ALL ㊥㊂ ㊂1 02
9	鉄拳3(木人)	1′45″81	アラビアンファイター SIG	ALL ㊥㊂
10	ファンタジーゾーンⅡ	8,111,200	こえーことに ZAC－R star	ノーミスALL

G'ーModel

東京都千代田区神田神保町1－26　1F　☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,011,800	R－N中野龍三	2－6 ㊥
2	ストライカーズ1945Ⅱ(フラインクパンケーキ)	1,686,100	MTY DBS	2－4 ㊥
3	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,763,200	大船小次郎	2－4 ㊥
4	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,724,100	電撃太郎	2－5 ㊥
5	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	1,538,400	ECM－ZENJI	2－4 ㊥
6	怒首領蜂(タイプA)	28,934,870	クラゲタル	1周ALL
7	Gダライアス(μ)	8,288,950	暗黒の儀式	最終面 ㊥
8	マネーアイドルエクスチェンジャー(一人で練習)	4,697,481	両替野郎DON	Lv 99 Ch 999
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=1(12)

東京都千代田区外神田4－3－10　☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	30,886,560	CRM－ZAC－DAI	
2	Gダライアス(νゾーン)	37,639,110	O・S	
3	テトリスプラス2(パズル)	1,916,600	F・K－モリソヴァよ	ALL 助手
4	マジカルドロップ2(ストーリー)	7,006,426	CRM－ばち先生	ALL ストレングス 超論外
5	コットン2(APPLI)	16,875,100	風邪で死にそ NAPH㊚	
6	ウィンターヒート(スピードスケート)	33″45	ACH	日本 ㊥
7	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,183,100	土橋 成(高一)	2－6
8	ハンバーガー	634,950	MAR ARI	20面やっぱりザコ狂ってる!
9	スーパーロコモーティブ	211,633	楽介	8面いちど死んだら泥沼だ
10	ラビリンスランナー	504,370	詰川鈍二	ALL ここまで来れた

トミームナコ ☆=0(26)

群馬県高崎市飯塚町本町3－69　☎(0273)25－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,406,300	魔B党－おしょう	2－1㊥ ライトニング
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,724,200	魔B党－おしょう	2－4㊥ フライングパンケーキ
3	ストライカーズ1945Ⅱ	1,511,600	魔B党－おしょう	2－2㊥ 疾風
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,460,500	魔B党－おしょう	2－2㊥ 震電
5	ストライカーズ1945Ⅱ	1,547,200	魔B党－おしょう	2－2㊥ モスキート
6	ストリートファイターⅡ2nd	4,687,900	魔B党－おしょう	ALL ダッドリー
7	バーチャファイター3tb	2′07″62	TAM	ALL ジェフリー
8	鉄拳3	2′36″78	魔B党－おしょう	ALL ガンジャック
9	バブルシンフォニー	4,187,530	魔B党－おしょう	I－9 バブルン
10				

TILT神保町店 ☆=2(402)

東京都千代田区神田神保町　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(フライングレイ)	106,021,270	グラディウサー同盟 DKT GER㋟	ALL ミクラス×20
2	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	70,443,830	力およばず STF 桑名摂津守	ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,250,600	R N 中野龍三	2－8
4	Gダライアス(λ)	30,678,900	CRM－ZAC－DAI	ALL 15万落ち
5	Gダライアス(ν)	37,966,940	K W	ALL
6	Gダライアス(ξ)	33,422,240	T³－グラップラー キバヤシ㋢	ALL
7	バトルガレッガ(シルバーソード)	13,256,310	HDK	ALL
8	プチカラット(一人用・ふつう)	2,153,130	JOOさんがヒゲ濃すぎるとジョー・コスギ	ALL サファイヤ
9				
10				

ハイスコア通信　お店から①

●プレイランドエフワン（宮城県）

現在、入荷2日目よりジャスティス学園のカセギに入りました。対戦君たちはジャマそうにプレイヤーを見ています。（ごめんね♡）あと鉄拳3のタイムレンタルは1h700円です。朝9時から夜12時の間だけですが、ご利用ください。（基板が壊れそうなリセットスイッチもついています）

by　スコア担当ジャスティスメン

●プレイシティキャロット二荒店（栃木県）

今月（12月）から筐体レンタルというサービスを始めました。30分500から800円で貸し切りで遊んでいただくといったものです。土、日、祝日を除く月曜から金曜の10時から18時まで受け付けますのでご利用ください。

●ギャレッソ津田沼店（千葉県）

12月14日はみなさま、おつかれ様でした。

byスコア担当

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉県）

月華の剣士入荷してます。対戦よりもスコアーをやる人のほうが多いようです。それから、木野J氏へTELの時は、世話になりました。

BB会長HPーより

●NEWパンアップ（千葉県）

ELHーぱち先生、先日は本当にすみませんでした。よろしければまた来店ください。

P.S. F.Kーモリソヴァよ氏　TV届きました。（感謝）

SPDー水無月愛理㊋

●熊谷ガリバー（埼玉県）

最近、スコア担当が全くスコアを出していないという、ヌルい状況が続いています。何かスコアを出さないといけませんねぇ。でも、最近ガンシューティングが出ないんで、狙えるゲームがないです。何かガンシューを出してくださいよ、メーカーさん。

by　ロストワールドがイージーになってからやるものがないなさけないスコア担当ーQ?

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）

前までは、土曜日日曜日にスコアラーが集まっていたのですが、最近は、金曜の夜が多いのでみなさんお間違えのないようお願いします。あとこの号が出る頃には、NUR⑧先生が無職師匠になっている可能性が高いと思われるのでフロンティア精神あふれる彼を麻雀か江戸っ子寿司にさそってあげてください。

by　兄夫

●荏原ゲームコーナー（東京都）

メストの用紙に「大明神氏&あごう氏来店ありがとう」と、ちゃんと書いておけよ、このウスノロッとⓥに必殺「法ちゃんちょっぷ」と「恭ちゃんきっく」をくらったので書きました。ひどいよⓥ

by　㊙の人

●TAーTO　ーNN　町田店（東京都）

豊中のみんなには色々よくしてもらってありがとうございました。アイリンの方、ありがとうございました。

P.S.俺はまたプチまけにいくからな！

by　WーZ&ASM

by　ズーリネーター㊙

●ゲームコーナーフジ（東京都）

SnRunーy氏、ご来店ありがとう！…でも誰もいなくてゴメン。今度来る時は連絡してくれ！

by　G.M.C.ZFC・URA氏

●中央プラザ大泉店（東京都）

スコア集計は、1コインクリアを優先していますが、クリアされていないゲームスコアは得点の高いスコアとしています。集計打ち切りゲームでは、カウンターストップをのぞいて、集計しています。永久パターン等の使用なしスコアのみ当店で集計しています。

●Jogo江古田店（東京都）

あけましておめでとうございます。最近すごく寒いです。いろいろと。

私信：バンバンのみなさま、空港通りのみなさま、どーもでした。

by　きらとま

●AMファクトリータイムマシン（東京都）

・ZBLーNAー氏、フルエンモ氏、ユング氏、DKTーGERま氏ほか、多数のスコアラーのみなさまご来店まことにありがとうございます。

・セイヴァー、気長にやるつもりでしたが、台自体がなくなっちゃいました（泣）。そのうち復活…しないかなあ。

・最近インターネット上によく出没してます。見かけてもイジめないでくださいね（笑）。

by　スコア担当　Yuu帆

●夢空間ファンタジー（長野県）

T³ーWーZ氏、T³ーきばやし氏、G4P氏、XYZ氏来店ありがとー。またのおこしをおまちしてまーす（ゆうゆ風に。古いか?）。

ゲームコーナーフジ ☆−0 (267)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターII (E・本田)	2,135,400	GSM つる	ALL R×40、爪×3
2	月華の剣士 (一条あかり)	1,216,400	ゲーセン伯爵	ALL
3	ストリートファイターIII2nd (ヒューゴー)	4,442,900	Mr χ	ALL
4	ストリートファイターIII2nd (アレックス)	3,477,400	Mr χ	ALL
5	ストリートファイターIII2nd (いぶき)	4,346,700	ゲーセン伯爵	ALL 真ゴウキ無し
6	ファイターズヒストリー (リー)	1,222,200	KKK キラ カ ン䋽夫)	ALL 剣匠パターン使用!
7	ファイターズヒストリー (フェイリン)	1,316,300	伯爵	ALL あと5万
8				
9				
10	テキパキ	祝1,000 000突破	店長	やったネ!

荏原ゲームコーナー ☆=0 (424)

東京都品川区旗の台3−12−3J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート (スキージャンプ)	162m48	仕事も私生活も絶好調!EGC KE	ノルウェー
2	ウインターヒート (スピードスケート)	33″28	カミさんもらって絶好調 EGC KE	イギリス
3	ウインターヒート (ボブスレー)	41″10	俺のソメはもう限界! EGC−TERU	ロシア あとはKEちゃんに任せた!
4	ウインターヒート (クロスカントリー)	4′41″59	来年はヘカスで大暴れ EGC KE	ノルウェー
5	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	85,415,110	えばらライデンスレイブスEGC TERU	ALL
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア㊥)	77,478,090	えばらライデンスレイブスEGC−TERU	St 7 ラスボス
7	ライデンファイターズ2 (ライデMk−II㊥)	42,172,790	えばらライデンスレイブスJAG MIYA	St 6
8	ライデンファイターズ2 (フライングレイ㊥)	54,060,060	えばらライデンスレイブスEGC−MIS㊥	St.6
9	月華の剣士 (雪)	1,539,100	闘姫伝承をやっぱり買ったEGC−MIS㊥	ALL
10	ショックトルーパーズ (チームバトル㊥)	21,405,600	プチカラットで現実逃避!ダメ人間号STR	ALL マ マルとグママ ジャ

池袋プレイランドラスベガス ☆−2 (78)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	モンスタースライガー	16,935,050	スレイタ まとあ SexyGOるな まあ	ALL ーナ使用 7 02″69
☆	テトリスプラス2 (パズルモード)	1,950,900	F K モレンウァ	ALL 助手
3	ストリートファイターIII2nd (豪鬼)	4,035,500	SAI	ALL
4	ストリートファイターIII2nd (ユン)	4,022,700	CHN NYA	ALL P7本落ち
5	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	50,846,440	STF 桑名賢之	ALL
6	ストライカーズ1945II (震電)	2,083,800	R N 中野龍三	2 6
7	コットン2	5,382,500	クリアしただけ	ALL
8	月華の剣士	760,800	初クリア	ALL あかり
9	ポケットファイター	9,999,999	今さら	ALL レイレイ
10	プチカラット (うでだめし)	612,420	MEG	160 九段 ふつう パール&テール

中央プラザ大泉店 ☆=0 (23)

東京都練馬区東大泉1−35−6 永楽ストア2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2	51,340,800	ひで	スレイプ使用 6面
2	ライデンファイターズ2	56,395,050	M K	ジャッジスピア 6面
3	ウインターヒート	11″041	M K	スピードスキー
4	ウインターヒート	41″90	KAT	ボブスレー
5	ウインターヒート	35″43	JHH	ダウンヒル
6	ウインターヒート	33″61	ひでおそ	スピードスケート
7	ウインターヒート	155m48	M. K	スキージャンプ
8	閃激ストライカー	98,979,460	あやや	9 3
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆=1 (254)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII2nd (オロ㊥)	6,173,800	CYR KSL WARRIOR	ALL A
2	ストリートファイターIII2nd (ネクロ㊥)	5,753,100	PYO尊師	ALL
3	ストリートファイターIII2nd (ユン㊥)	5,885,800	[illegible]	ALL
4	ストリートファイターIII2nd (豪鬼㊥)	5,896,800	火星人刑事	ALL
★	ストリートファイターIII (ケン㊥)	5,005,600	PYO	ALL
★	ストリートファイターIII (オロ㊥)	5,234,400	CYR−KSL−WARRIOR	ALL
7	Gダライアス (αゾーン㊥)	52,940,110	T^3−WIZ	ALL
8	Gダライアス (εゾーン㊥)	33,502,360	T^3 ポケモン配った男㊦	ALL
9	ストライカーズ1945II (震電㊥)	2,091,900	R −N中野龍三	2−7
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆−2 (297)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1・B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (フライング・レイ)	67,159,650	ISO	連付ALL ノーミス
2	ストライカーズ1945II (震電)	2,217,500	R N 中野龍三	連付 2 8
3	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	2,076,300	SO	連付 2 6
4	モーターレイド	20,867	DNB 結局 如月さん万歳	1.0 ALL セガール有
☆	ル・マン24 (スプリントシティ)	2′48″52	KMS	完走
☆	ル・マン24 (スプリントサーキット)	3′13″84	群馬藤岡XTV	完走
7	モトクロスゴー (初級)	1′34″96	D H 隊長 (D H	完走
8	モトクロスゴー (中級)	1′39″73	D H 隊長 (D H)	完走
9	モトクロスゴー (上級)	3′15″95	ZBL−LED. rf	完走
★	鉄拳3 (キング)	1′38″90	よたりすぎや	連同付 ALL

ハイスコア通信 お店から②

●アイリン夢空間(岐阜県)
この1年間、たくさんの方々の遠征、ご来店ありがとうございます。また来てくださいね。おまちしております。担当より

●扇ヶ丘レジャーセンター(石川県)
OOTさん、8号さん、㊙長さん、遠征ありがとうございました。またカレーを食べに行きましょう。ASG・如月浪人・RINさん、ねこんさんといっしょにプチカラット頑張ってください。
by 担当代理

●ゲームプラザイエローハット(愛知県)
会社の方針だから。便利な言葉だ。
by 頭が狂ってる店員ABE

●オレンジペコ(愛知県)
切実なお願い!!どこのメーカーさんでもいいから、横スクロールアクションゲームを出してください。
by 店員倍損

●GAME'S WILL(京都府)
花山薫氏、VAP君、せり@氏、STR氏来店ありがとうございました。機会があったらぜひまたお寄りください。
by 常連一同

●GAME'S MILK(京都府)
サブカルチャー・002の皆様、遠征ありがとうございます。

●タイトーイン002スタジアム(大阪府)
電気屋さんとT^3・WIZ氏とJR氏来店ありがとうございました。
by UGFとK・NとANAL

●コズミックプラザABC(大阪府)
プチカラット入荷!まに○はやってネ!

●ゲームプラザミッキー(広島県)
当店ゲームプラザミッキーは12月14日に閉店いたしました。今までお越しになった方々ありがとうございました。
by ねずぎよ

●アメニティスペースOZ(山口県)
NEWゲームも盛り沢山。OZに集合!
※下関マイズのみなさん遠征ありがとう!

●ビッグウェーブ(高知県)
徳田さん、マラートマト君、LXSさん、また今度会ったら宴でもやりましょう。
by スト㊥GUY

●サブカルチュア(福岡県)
インフルエンザ以上にLeaf病が流行してます。死亡率高いです。
by 鶴来屋

集計用紙が届かないな?と思ってたら、常連が手元に押さえていまして気が付けばこの有り様です。
by 一筆も記入できなかった担当GDS・OOT

●ホワイトハウス箱崎店(福岡県)
・最近スコアボードが新しくなりました。
今までの3倍の大きさでとても見やすくなってます。ところどころに『ばあちゃ3でぶ1分53秒』やら『ガレッガ5面死亡7,777,770』など訳のわからないものがありますが、あまり気にせんで見てください。
・ヘヴンズゲートが復活し、HIDがわめきながら張り付いています。(これが載る頃にはもう無いかも…)このゲームの電プチは、現在地球上ではここでしか見れないことでしょう。ぜひアハウのタイムアタックを見てみたいもんです。

●アミューズメントラージ(福岡県)
鉄拳3の2台目がやっと入荷でき、店員が大喜びです。しかし中古にもかかわらず、タイムリリースキャラが現時点(12月中旬)でクマのシルエットなので困っています。最近常連一同バーチャロンのレベルがアップし、熱い対戦が行われています。我こそはという方はご来店ください。
店員2号 JAMA

●神宮前キャロットハウス(宮崎県)
みなさん、スコアを出したらスコアボードを積極的に利用してくださいね。らく書きノートも復活したのでよろしく。
P.S.エンゼルランド阿南店のおキヌ殿、タラヲさんは元気でしょうか?血は大丈夫ですかね(笑)

●ゲームプラザ(熊本県)
腕に自信のある人は、どんどんスコアーを出しに来てください。
by 新サークル投資道に入りたい

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
大分のみなさん98年も当店をよろしくお願いします。常連さんはスコア狙いだけじゃなく対戦やら大道芸やらいろいろなプレイ楽しんでます。初心者ゲーマーや女性ゲーマー大カンゲイです、M・Jさんと作ったフリーノートEXもよろしく!
by M.Ave

●荏原ゲームコーナー(東京都)



プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)
静岡県静岡市中吉田15−8 プラザアピア1F ☎(054)263−8604

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,102,900	ASD−TMY	2−6
2	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,855,300	Y³(連)	2　5
3	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	1,521,900	AUK−F	2−2
4	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,494,900	AUK−F	2−2
5	月華の剣士(御名方守矢)	1,211,900	S　G	ALL
6	月華の剣士(雪)	851,600	FUN	ALL
7	月華の剣士(斬鉄)	721,500	S　G	ALL
8	ウインターヒート(スピードスキー)	11″734	I　I	
9	ウインターヒート(スキージャンプ)	123m72	S　H	
10				

AMファクトリータイムマシン ☆=0(4)
東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1F ☎(03)5951−6024

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(フライングレイ)	105,686,040	辻本酒店	ALL
★	鉄拳3(ガン・ジャック)	51″18	サン♡EGOロリン(も)	予選35秒　素手
★	鉄拳3(ジュリア)(同)	1′22″28	キムしげ元気? サン♡EGOロリン(も)	超敗北
4	月華の剣士(ストーリーモード)	2,157,900	スーパーリアル師匠 P　DIX−Yuu(帆)	雪(技)使用　ALL
5	月華の剣士(サバイバルモード)	31人斬り	超燃えまくり! サン♡EGOロリン(も)	楓(力)使用 オールウェイズ雄叫び
6	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,510,020	TAK　トレ280万 5面END1081万	ALL MAD BHⅡ妥協?
7	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	5,430,600	終わってる　ROW(ㇳ)	ゴウキまで ゴウキ突入時539万
8	D&D®　T O・D(ドワーフ)	1,125,736	ぶっ殺し組	1万2千おち〜
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,934,200	T. T	ALL　如月 MAX　20連
10	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ	1′29″40	NAT	二沢使用

ゲームセンターポパイ ☆=1(34)
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	コットン2	17,093,700	BUTZ	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ	2,750,600	RECCA　YMN	2周ALL フライングパンケーキ
3	ストライカーズ1945Ⅱ	1,748,200	SAI	2　4 シンデン
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,739,600	(板)	2−4 フォッケンウルフ
5	ショックトルーパーズ	14,221,500	MOL　(宇)　TOS	ST−6 デブ使用
6	ウインターヒート(スピードスキー)	11″378	CY	B　B
7	ウインターヒート(スキージャンプ)	152m50	STP	ヨハン
8	ウインターヒート(スラローム)	32″61	KN·M	カール
9	ウインターヒート(ショートトラック)	43″73	SDP	｣
10	ウインターヒート(ダウンヒル)	24″88	HOQ	カ　ル

夢空間ファンタジー ☆=0(17)
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(連)(オミクロン)	51,917,180	下品な弟子は長野で大暴れ　T³　W.Z	ALL 来店ありがとー。
2	Gダライアス(連)(クシー)	33,244,660	T³　ゲ　ムセンタ きばやし(〒)	ALL また来てねー。
3	レイストーム(〇)(R　2)	26,998,600	あんま機大好き 童G4P♡	ALL 春来てねー。冬寒い。
4	エクセリオン	646,400	ピカチュウにやられた長野県26才男性。	光感受性発作で入院
5	スラップファイト(連)	1,553,200	抜けるかな?まさし君 XJR−	5周目(復活不可能　来店してちょ
6	スーパーストリートファイターⅡX(連)(リュウ)	1,844,000	抜けるかな?アテナの諸君。　(B)　T　F	ALL 来店してちょ
7	ストリートファイターⅡ(連)(ピカチュウ)	1,440,700	ピカチュウ＝ブランカだと思わないか。	ALL　あんま機入荷1回百円だよまさし君
8	トップスケーター(Easyコース)	824,985	75台中30台がシューティングだ!まさし君	ALL　キース使用 来店してちょ
9	ストライカーズ1945Ⅱ(連)(モスキート)	1,340,900	スコアラーのための店だ!　あすたろと	2　2　しかしスコアラー募集中。
10	月華の剣士(忍者)	1,163,700	対戦台も(一応)あるぞまさし君!　XJR	ALL 来店してちょ

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケンウルフ)	1,429,300	PS　CKN	2　1
2	ストライカーズ1945Ⅱ(シンデン)	1,395,800	PIS−CKN	2　1
3	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	4,271,400	オカ	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	4,095,000	オカ	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	3,763,400	ナマズノチ	ALL
6	ナムコクラシックVol.1(オリジナルゼビウス)	429,390	決別の儀式賛成	エリア16
7	ウインターヒート(総合)	10,037	でらちんますたー	カール・ヴァイン
8	ウインターヒート(ダウンヒル)	33″49	でらちんますたー	カール・ヴァイン
9	ウインターヒート(ボブスレー)	42″03	でらちんマスター	カール・ヴァイン
10	ウインターヒート(スピードスケート)	34″82	デラちンマスター	カール・ヴァイン

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=0(2)
東京都杉並区下井草2−44−7 ☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	コットン2	16,891,000	naph(連)	ALL　アプリ使用
2	ウインターヒート(クロスカントリー)	4′43″06	SHC　ちくわ ガキ×1　愛人(募)	ヨハン使用
3	ウインターヒート(スラローム)	23″33	SHC　ちくわ ガキ×1　恋人(募)	ヨハン使用
4	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,410,910	TNK　ゼウス(〒)	2　8ボス　(連)付ください
5	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	5,023,600	結局やるのか さいがRK	ALL　ノ　ミス
6	怒首領蜂(Bタイプ)	570,573,660	H　K	2周ALL 強ノ2　レーザー強化
★	鉄拳3(平八)	56″51	SURPASSER やまけん(犯)	ALL　(同)付
★	バトルガレッガ(ガイン)	18,138,710	京城ミレフィー	ALL　(連)付
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(31)
長野県松本市中央1−3−7 セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	81,944,420	Joupiuss、V. R	ALL　(連)付
2	怒首領蜂(TYPE C)	487,655,140	HLK	ALL 残×1
3	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,681,500	HLK	ALL　(連)付
4	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,044,400	HLK	2−6　(連)付
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,482,400	Joupiuss、V　R	2　4　(連)付
6	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	1,616,200	TAD	2−3　(連)付
7	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,607,500	HLK	2　3　(連)付
8	Gダライアス(vゾーン)	36,054,110	GAY　XJ−DL	ALL　(連)付
9	Gダライアス(ξゾーン)	32,448,830	HLK KSQ氏サンクス	ALL　(連)付
10	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	5,332,200	JDF	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター(さくら)	1,163,100	CUB	1コインALL
2	怒首領蜂(Bタイプ)	161,443,210	RJ	2−5　MAX542 ショット強化
3	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	533,600	BAK	ALL
4	テトリスプラス	140,400	G　M	テトリス& ツイン98
5	ショックトルーパーズ	1,059,600	RD	サザンクロス ALL
6	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,384,500	CBA	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー2(フェリシア)	1,306,500	DEE	1コインALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(ジャダ)	901,900	CBA	ALL
9	X-MEN vs ストリートファイター(チュンリー&ストーム)	1,337,200	Y　K	1コインALL
10	MSH vs SF サイクロップス ブラックハート	848,200	X−MEN	ALL

Jogo江古田店 ☆=3(55)
東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ユン)	9,200,800	ぱーず	ALL (連)
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ユリアン)	6,834,300	MOL−キラートマト	ALL (雨)
3	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)	5,783,700	ぱーず	ALL (連)
☆	ウインターヒート(スキージャンプ)	165m15	LKR	
5	ウインターヒート(ショートトラック)	43″40	LKR	
6	ウインターヒート(ボブスレー)	41″33	LKR	
7	コットン2	19,054,100	もはや常連?(笑) (D)	ALL (連)
8	月華の剣士(雪)	1,548,200	刑事2　70(ガセ)	ALL
★	鉄拳3(レイウーロン)	1′25″33	きらとま	ALL (師)
10	鉄拳3(平八)	59″16	SURPASSER やまけん(犯)	ALL (司)

グリーンプレイランド ☆−0(6)
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スタースイープ(ストーリーモード)	5′47″2	ECG	1c ALL
2	鉄拳3(リン・シャオユウ)	1′10″20	あと2秒　で限界・・だろうねぇ　RYO	1c ALL
3	鉄拳3(三島平八)	1′21″81	RYU	1c ALL
4	鉄拳3(ポール・フェニックス)	1′05″46	RYJ	1c ALL
5				
6				
7	Gダライアス(ゾーンλ)	22,005,100	今更入荷　でもおもしろいねぇ　RYO	1c ALL
8	Gダライアス(ゾーンv)	21,226,210	やっぱりVer1のが、良いっスね　BAL	1c ALL
9	Gダライアス(ゾーンξ)	26,675,490	とりあえずクリア〜 RYU	1c ALL
10	Gダライアス(ゾーンo)	31,108,610	だけ?　のんびりやるかのう　RYU	1c ALL

電脳空間遊ing(旧西銀座ゲームプラザ) ☆=0(51)
山梨県甲府市中央1−4 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	でろ〜んでろでろ(ふつう)	9,770,000	ANP(む) 9、10面弱すぎ	ALL 全消し×3
2	花組対戦コラムス	ALL	ANP(む)	ALL
3	対戦とっかえだま(カップル)	4,465,200	YSK	ALL 19連鎖　73コ
4	対戦とっかえだま(シン)	4,959,800	KOTりゅうまことか XBANDメールください	ラスボス 26連鎖　74コ
5	ぷよぷよSUN(ふつう)	792,357	MMG　JTS	ルル MAX16
6	バーチャファイター3tb(カゲ)	1′54″17	TEI	ALL
7	Gダライアス(oゾーン)	39,980,970	TEI	ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ(パンケーキ)	1,822,800	要練習	2周目4面
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆−0(7)
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティング武術	2′24″93	KOS　RYO	蘭芳使用
2	タイムクライシス	10′30″45	川越ガンナ　がっしー与作君スマヌ!	1cALL　☆10 ストーリーモード
3	ストライカーズ1945Ⅱ	2,315,900	R　N中野龍二	震電2−8
4	ストリートファイターⅢ2nd	5,715,100	KOS　GSM　亀	豪鬼使用　2P側 ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd	4,752,000	KOS　GSM−亀	ALL　エレン使用
6	ウインターヒート(スピードスキー)	11″025	NHK	
7	ウインターヒート(スキージャンプ)	156m29	NHK	
8	サイドバイサイド2(超弩級)	2′54″86	(爆)ナイトキッズ隊長	GT　R使用　AT
9	サイドバイサイド2RR(超弩級)	2′57″80	まるちDE　GO!	180SX使用　MT
10	サイドバイサイド2RR(上級、逆走)	3′10″03	KOS　HS7　目指せ上級ダブルタイトル	AT GT−R使用

タイトーイン002スタジアム ☆＝1 (350)

大阪府豊中市玉井町１－１－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ファイティング武術 (黒虎)	1′48″08	WILLARD	ALL スペシャルJP有り
2	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア(連))	100,165,290	AXON H Y(奈)	ALL 残0
3	怒首領蜂 (Cタイプ・レーザー強化)	588,093,180	尻穴大王ANAL ぼくのお尻みる？	2周ALL 尻いたい 残0 ぼくはモです
4	Gダライアス (ο ゾーン・(連))	52,966,590	T³－WIZ	ALL 残2
5	Gダライアス (λ ゾーン(連))	30,564,180	(お)付けるな！(ぬ)(ぬ)(ぬ)(ぬ) オレ様が本家本元じゃ	ALL 残3もうやってません
6	ユズモギャングザビデオ ((連)付)	25,359,580	ユズモギャングザ ベジータ(ま)(ど)(ー)(副)(す)(う)	ALL P×3 ノーミス
★	19XX (モスキート・(連))	19,318,300	CYCLONE KIW	ALL
★	スーパーストリートファイターII (サガット・(連))	2,305,100	CST(め)	ALL 39R P×21 つめ×3
9	月華の剣士 (雪)	1,224,400	GM カスス」	ALL 完勝×8 無限段かせぎいやです
10				

マンモス城インベーダーハウス ☆＝0 (14)

大阪府高槻市北園町18－14 ☎(0726)82-4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート (スピードスキー)	10″988	ウインターヒートは NJRでいきます	フランス
2	ウインターヒート (ジャンプ)	154m48	IGU	ロシア
3	ウインターヒート (ショートトラック)	43″53	TST(ぬ) (ぼやラーメン)	ロシア
4	ウインターヒート (スラローム)	23″84	TST(ぬ) (ぼやそば)	ロシア
5	ウインターヒート (ボブスレー)	41″29	TST(ぬ) (ぼやうどん)	ロシア
6	ウインターヒート (スピードスケート)	33″68	NJR ネーム入れやすいから	イギリス
7	ウインターヒート (クロスカントリー)	4′43″99	GJ	ノルウェー
8	ウインターヒート (トータル)	11,392	IGU	ロシア
9	バーチャファイター3tb	2′08″98	K－O－T	ALL カゲ
10	怒首領蜂 (A－TYPE)	256,042,430	TST(ぬ) (ぼや定食)	2－7 ショット強化

ゲーマーハウス・ガンマ ☆＝1 (4)

大阪府池田市石橋１－８－10ステーションプラザ３F ☎(0727)62-6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストライカーズ1945II (シンデン)	2,685,700	TEAM－nWo まなべっ子(S)	2周ALL 残×0 B×0
2	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	2,349,900	OS－UNI(ち)	2－7
3	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	87,545,640	敵弾は大きくよけよう	ALL 残0
4	コットン2	4,603,500	もうちょいいけそうな TIS	R－5 182HIT
5	ウインターヒート (総合)	11,621	金 なんて夢のまた夢 nWo〈健介〉MIG	ドイツ
6	ウインターヒート (クロスカントリー)	4′42″33	連射遅い人 nWo〈健介〉MIG	ノルウェー
7	ストリートファイターIII2nd (ゴウキ)	4,606,500	D M翔	ALL P×7 真豪鬼なし
8	ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,319,200	CAA	ALL
9	ファンタジーゾーン	14,274,200	メイジキメラ	4－1
10	ゼロウイング	2,040,860	ブンブンブン♪ 蜂が飛ぶ～♪ (5)	2－5 100P×1

アミューズメントスペース・フジ ☆＝0 (1)

大阪府大阪市北区天神橋４－10－８ ☎(06)358-3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	102,367,070	AXON－H Y(奈)	ALL 残0 サギバ多し
2	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	91,926,660	チェイサーが1番高くなりそう	ALL 残0 キャラ間違えた♡
3	ライデンファイターズ2 (フライングレイ)	76,331,380	次回かっです。	ALL EXなし
4	ライデンファイターズ2 (ライデンMK II)	72,488,200	次回は無い 次回は1億	7面ボス がんばれ中山
5	コットン2	16,431,300	消火栓の場所を確認する。	ALL S×3
6	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	2,494,000	H M	2－7
7	ストライカーズ1945II (ハヤテ)	2,442,200	普通ボスで死ぬかっつーの	2－7ボス 残B×3
★	上海万里の長城 (クラシック上海)	608,100	EL3	30面ALL ALL(3)
9				
10				

コズミックプラザABC ☆＝3 (74)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(072)23-1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート	32″9501	KHJ	スピードスケート (イギリス人)
☆	ウインターヒート	22″91055	KHJ	スラローム (ロシア人)
3	ウインターヒート	4′40″33004	KHJ	クラスカントリー (イギリス人)
4	ウインターヒート	155m05842	KHJ	スキージャンプ (日本)
☆	ウインターヒート	43″26005	KHJ	ショートトラック (ドイツ)
6	ウインターヒート	31″58010	KHJ	ダウンヒル (ドイツ)
☆	ウインターヒート	40″83785	KHJ	ボブスレ (ロシア)
8	ウインターヒート	12122	KHJ	TOTAL (ロシア人)
9	バトルガレッガ	12418740	2－7で死亡ブラタッ H改 焼肉 PSX	面セレ＋2周モード
10	月華の剣士	28人抜き	BAK	斬鉄使用技モード

GAME AMZA11 ☆＝0 (14)

三重県熊野市本町620－１ こやま２F ☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	1,531,600	MKI	タバサ
2	ポケットファイター	1,910,500	Bee	モリガン
3	ザ・キングオブファイターズ'97	532,100	E H M	餓狼チーム
4	月華の剣士	1,124,200	CCS	一条あかり
5	月華の剣士	975,300	CCS	楓
6	月華の剣士	503,300	E・H・M	天野漂
7	月華の剣士	1,164,200	SKR	雪
8	月華の剣士	847,000	SKR	御名方守矢
9	月華の剣士	869,400	Bee	真術示源
10	月華の剣士	1,062,300	Bee	神崎十三

GAME's WiLL ☆＝2 (375)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１ ☎(075)711-1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd (ユリアン)	6,615,200	気を付けてカツオさん	ALL (連)
2	ストリートファイターIII2nd (オロ)	5,898,300	L2A－GYO	ALL (連)
3	ストリートファイターIII2nd (ヒューゴー)	4,822,200		ALL (連)
4	コットン2	20,559,700	AFO(©)	ALL (連)
☆	カプコンスポーツクラブ (総合)	1,940,900	ツガ夫	ALL 2勝
☆	Gダライアス (ξ ゾーン)	33,571,940	L2A 大明神	ALL (連) 512×1
7	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,926,400	L2A－GYO	ALL (連)
8	怒首領蜂 (C－L)	420,198,290	☆PGS－けんイチ	ALL 残0
9				
10				

GAME's MILK ☆＝1 (33)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－５ ☎(0774)44-5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ショックトゥルーパーズ (チームバトル)	27,016,600	来月ステゲー地獄 との使様－	ALL マルミルキー ママ
2	ショックトゥルーパーズ (ロンレーウルフ)	25,585,600	ママにくびったけ♥ との使様 (T)	ALL ママ
3	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	94,061,880	GSK	ALL (連)
4	ライデンファイターズ2 (ライデンMk II)	95,819,820	GSK	ALL (連)
5	ストライカーズ1945II (ハヤテ)	2,142,500	R・	2－7
6	月華の剣士 (サバイバルモード)	25人斬り	KOS	YJK
7	ギャロップレーサー2 (エイシンバーリン)	6′40″20	今回はかっとべない Y し	ALL
★	バンバンボール	54,222,278	WZH	ALL (連)
★	フェリオス (ハード)	1,231,170	天理剣聖 TEN	ALL (連) 目標124万
★	フェリオス (イージー)	856,140	天理剣聖 TEN	ALL (連) さらに完璧

チャレンジャー関大前店 ☆＝0 (93)

大阪府吹田市千里山東１－14－２ ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア	342,524	リズムキーパー のぶ	1c ALL
2	ウインターヒート (スキージャンピング)	152m08	僕はこの日、鳥になった。by NOB	日本
3	ストリートファイターIII2nd (ゴウキ)	4,607,800	けっこうこ入った JK.	1c ALL 滅
4	モトクロスゴー！ (上級、T T)	3′27″90	ダージン	X DAY使用
5	モトクロスゴー！ (初級、T T)	1′38″98	怒るで しかし！ by のぶ	YZ400使用
6	ジャスティス学園 (恭介、バツ)	1,301,700	ガンバッタ	1c ALL
7	月華の剣士 (サバイバルモード)	19人斬	がんばった。	斬鉄使用
8	月華の剣士 (斬鉄)	813,800	ようやった。	1c ラスボス
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆＝0 (182)

大阪府茨木市中津町４－３ ☎(0726)37-5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア(連))	69,433,710	森下純菜♡ MSV	1c 7面
2	私立ジャスティス学園 (外道学校)	2,200,000	T H	ALL エッジ アキラ
3	月華の剣士 (守矢)	1,094,300	You	ALL
4	ストリートファイターIII2nd (リュウ)	4,838,200	IC？やられ役	ALL
5	ストリートファイターIII2nd (豪鬼)	4,815,400	JK	ALL
6	ストリートファイターIII2nd (ユニアン)	3,350,800	応援ウサギ	ALL
7	ストリートファイターIII2nd (ヒューゴ)	3,156,400	MSJ T M(又)	ALL
8	コットン2 (2P側(連))	9,111,400	大阪USG (うさぎ)	ALL
9	鉄拳3 (ファラン)	1′27″70	森下純菜♡ MSV	ALL
10	鉄拳3 (風間仁)	1′28″71	MSJ－T. M(又)	ALL

アイリン夢空間 ☆＝1 (252)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd (ユン)	8,465,300	G CRUSH CYA	ALL (連)
☆	ストリートファイターIII2nd (豪鬼)	6,605,200	PROFESSOR	ALL (連)
3	ウインターヒート (ショートトラック)	43″63	VFR	
4	ウインターヒート (スラローム)	24″47	VFR	
5	ウインターヒート (クロスカントリー)	4′52″19	FOX	
★	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	2,006,300	☆CATS きみちゃん	ALL (連)(必)
★	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,777,800	☆CATS (百)	ALL (連)(必)
★	鉄拳3 (オーガ第1)	57″70	HRS	ALL (連)(必)
★	鉄拳3 (シャオユウ)	1′07″75	☆CAT'S きみちゃん	ALL (連)(必)
10	鉄拳3 (ファラン)	1′19″11	NRT	ALL (連)(必)

オレンジハット砺波 ☆＝0 (2)

富山県砺波市新又147－１ ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギャプラス	14万＋α	いたくら	R 564で達成
2	エレベーターアクションリターン	932,200	JFA	ラスボス
3	レインボーアイランド	75,524,160	T O	ALL 残10人
4	タンクフォース	956,700	タケクン	ALL
5	F/A (F/A18E)	1,407,250	冷血軟派おにくさん	ALL
6	グラディウスIII	1,515,810	TOK－菊丸	3周目1面 EDIT FF
7	ゲーム天国 (ノーペラ)	7,813,860	H・W	タイムアタック
8	GダライアスVer 2	35,745,720	いたくら	ALL クリアボーナス770万 (λゾーン)
9	月華の剣士 (楓)	1,613,500	CRO	ALL
10	ファイティング武術	6′27″00	nta	ALL ノーミス スコーピオ

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝0 (237)

石川県石川郡野々市町高橋町86－２ ☎(076)246-6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士	1,840,330	NBF	ALL 一条あかり
2	モーターレイド	20,639	OGR	ALL GUN2
3	スタースイープ	2′28″3	SIN	ALL ストーリー
4	ライデンファイターズ2	88,598,840	すたくらまにあ (ウソ)	ALL 残0 チェイサー2000
5	ジャスティス学園	1,866,600	ちゃいなぼう	ALL 先公チーム
6	テトリスプラス2	1,830,600	ASG 如月浪人 RIN	ALL パズルモード 助手子
7	ストリートファイターIII2nd	5,404,200	むじんくん	ALL 狂う
8	コットン2	4,471,600	ムズいよ	5面
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0 (174)

愛知県名古屋市中村区則武１－11－９ ☎(052)453-5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2	59,342,850	[illegible]	7面 スレイプ
2	ウインターヒート (ダウンヒル)	32″55	変な奴教２代目教祖 "TMR"たこまる	ドイツ人
3	ウインターヒート (ショートトラック)	43″63	変な奴教２代目教祖 "TMR"たこまる	ドイツ人 1位
4	ル・マン24 (スプリントサーキット)	3′29″98	永の窓だれかやってね	ポルシェ917K MT
5	ストリートファイターIII2nd	3,926,600	K M	リュウ使用 ショーン有
6	ストライカーズ1945II	2,323,300	NMT8 2	2－8 キ84
7	アルペンレーサー2 (レーステクニカル)	1′56″083	ASG 如月浪人 RIN	ダウンヒル
8	アルペンレーサー2 (T T ハイスピード)	1′44″537	ASG－ 如月浪人・RIN	ダウンヒル
9				
10				

オレンジ・ペコ ☆＝0 (44)

愛知県名古屋市昭和区隼人町８－14 ☎(052)836-3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート (スピードスキー)	11″098	SKM	JPN
2	ウインターヒート (スキージャンプ)	152m85	BTO	ドイツ
3	ウインターヒート (ダウンヒル)	32″46	"TMR"2代目教祖たこまる (H研)	ドイツ
4	ウインターヒート (ショートトラック)	43″46	"TMR"2代目教祖たこまる	ドイツ
5	ウインターヒート (ボブスレー)	41″76	JJY	ロシア
6	ウインターヒート (クロスカントリー)	4′44″13	SKM	JPN
7	月華の剣士	920,200	綾小路 翔羅	ALL
★	対戦とっかえだま (柳名取三郎使用)	5,185,100	そろそろ負けるかな？ DKZ (店員倍損)	ALL(連)同時消76個 21連鎖 50万落ち
9	GダライアスVer 2 (オミクロン)	59,761,820	KAI	ALL(連)
10				

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	月華の剣士	690	SNK
2	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	525	SNK
2	3	鉄拳3	525	ナムコ
4	2	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	506	カプコン
5	4	バーチャファイター3tb	310	セガ
6	5	ストライカーズ1945Ⅱ	278	彩京
7	7	バーチャストライカー2	233	セガ
8	—	ライデンファイターズ2	225	セイブ開発
9	6	MSH vs SF	221	カプコン
10	11	Gダライアス	132	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
ヴァンパイアセイヴァー2 127	ウインターヒート 100	バトルガレッガ 92	怒首領蜂 87	私立ジャスティス学園 79

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	月華の剣士	669	SNK
2	2	鉄拳3	580	ナムコ
3	3	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	546	カプコン
4	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	538	SNK
5	4	バーチャファイター3tb	395	セガ
6	5	バーチャストライカー2	312	セガ
7	6	MSH vs SF	237	カプコン
8	8	ストライカーズ1945Ⅱ	203	彩京
9	—	ライデンファイターズ2	198	セイブ開発
10	7	ヴァンパイアセイヴァー2	154	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
バーチャファイター3 102	ウインターヒート 102	Gダライアス 72	私立ジャスティス学園 72	電脳戦機バーチャロン 86

一番人気は月華の剣士


(広島県　P.N.タカアシ君)

ちゃんと闘える月華の剣士

今月は、SNKの月華の剣士が初登場で1位となりました。新シリーズだけに、プレイヤーは遊べるのかどうかという不安もあると思います。そんな点が現れたのか、1位となったもののポイントは700点に届かないというスタートとなりました。

月華の剣士は、サムライシリーズに続くSNKの2D剣劇格闘ゲーム。プレイヤーにはややとまどいがあったと思われます。グラフィックやキャラクターなど、なかなかのレベルにあるのですが、インパクトにはやや欠けるといった感があります。

しかし、プレイしてみるとなんとなくち密な感じがします。事実、ゲームシステム的にあまり無理なものがなく、単純な攻防に終始することが少ないようです。あえて特筆するなら、「はじき」という防御システムがあげられますが、ボタン1つで可能なので、入りにくいシステムではありません。

各キャラクターの個性はかなり強いのですが、バランスはうまくとられています。しかし、キャラクターの人気は、絞られてしまう傾向があるようです。いかにも脇役的なキャラクターも使い込めば面白いのですが。

このタイプのゲームでは久しぶりに遊び込めるゲームになっています。インパクトはもう一歩ですが、比較的長く遊んでもらえるのではないでしょうか。

波に乗れるかライデンファイターズ2

前回1位のKOF'97は、やや人気を落として人気2位、インカム4位へ後退。一方、ストリートファイターⅢセカンドインパクトは、まだ安定した人気を守っています。

ストライカーズ1945Ⅱのほうは、あまり先に進めなかったプレイヤーがあきらめかけている様子。最初の4面さえ越えてしまえば、進歩するのですが、一時の勢いに比べるとやや下降気味か。

人気8位には、セイブ開発のライデンファイターズ2が入ってきました。グラフィック、敵の攻撃など、基本的なレベルは高い作品。ただ、よけにくく、理不尽に感じる攻撃が前作に続いてあるのが残念なところ。

来月は、ジャスティス学園に注目です。

（石井ぜんじ）

ゲームセンターピノキオ　☆=0 (36)

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917−5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	1,918,600	LIR−MIN	ALL ひなた&恭介
2	月華の剣士(紫鏡)	1,407,100	クリアしてない	8人目
3	ウインターヒート(スピードスキー)	11"333	RED	以下全て改造なし
4	ウインターヒート(スキージャンプ)	153m27	S Y	
5	ウインターヒート(ダウンヒル)	33"41	BBB	
6	ウインターヒート(ショートトラック)	43"70	RED	
7	ウインターヒート(スラローム)	25"33	CAN	
8	ウインターヒート(スピードスケート)	34"08	CAN	
9	ウインターヒート(クロスカントリー)	4'46"86	UHE	
10	ライデンファイターズ2	0	←ジャッジスピアの目押し成功率	ライデンMKⅡは100%よゆう

ジャスコ川西店プレイランド　☆=0 (16)

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59−7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(νゾーン)	34,921,660	MIP	ALL 連 残×3
2	Gダライアス(ξゾーン)	28,146,700	ラスボス	ALL 連 残×3
3	ショックトルーパーズ(チームバトル)	26,258,100	JKP ACE ホタイヤ取りすぎ	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	4,594,600	あと150万 JKP D M翔	ALL P×7 ゴウキ1ミス
5	月華の剣士(雪)	1,429,300	トヨカズ	ALL
6	私立ジャスティス学園(ロイ・ボーマン)	2,146,500	目標300万! JKP D M翔	ALL 音ア P×5
7	コラムス'97(上級)	3,369	DDT	レベル122 5段
8	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	45,580,890	STF 桑名寛之	ALL 連ナシ
9	ライデンDX(練習コース)	5,644,280	次こそはルーノ STF 桑名寛之	ALL 連ナシ
10	ぷよぷよSUN(ふつう)	729,114	がんばれ関西ぷよらなむSUN PA	ALL MAX16

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5888

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン2(アプリ)	13,200,400	KAG_厳	1コインALL 113H・188ch
2	コットン2(コットン)	11,570,700	KAG 厳	1コインALL 121H 201ch
3	月華の剣士(十三)	1,102,800	KAG_厳	ALL 技
4	月華の剣士(雪)	1,354,200	SRX TO	ALL 技
5	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	3,872,700	SRX TO	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	3,702,900	SRX TO	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	3,432,100	SRX TO	ALL
8	ストリートファイターⅢ2nd(ネクロ)	3,102,900	Y T (?	ALL
9	プチカラット(パールデール師匠)	1,347,000	KAG_厳	ALL うでだめし ふつう
10				パートⅢのみなさんスコア出しましょう。

PLAY−HOUSEアスカ　☆=0 (6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎(0955)23−2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士	1,046,100	Mr URA	李
2	ポケットファイター	2,226,900	Mr K T	ALL モリガン
3	ストリートファイターⅢ2nd	2,929,400	Mr YAS	ALL リュウ
4	MSH vs SF	1,541,500	Mr K T	ALL ブラックハート
5	バーチャファイター3tb	6'00"09	Mr D	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー2	794,700	Mr END	ALL ビシャモン
7	鉄拳3	2'05"20	Mr D I	ALL ポール
8	ザ・キングオブファイターズ97	570,600	Mr B T	ALL
9	バーチャファイター3	5'05"09	Mr−K T	ALL ラウ
10	私立ジャスティス学園	ハイスコア	募集中です!	

オキモト　☆=0 (20)

広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292−1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(雪)	2,141,700	DOI	ALL P・15 ノーマル 1Pプレイ
2	月華の剣士(楓)	1,405,700	KMO	ALL ノーマル 1Pプレイ
3	月華の剣士(鷲塚)	1,191,600	HIRO	ALL ノーマル 1Pプレイ
4	月華の剣士(天野)	1,123,600	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
5	月華の剣士(李)	1,082,600	KMO	ALL ノーマル 1Pプレイ
6	月華の剣士(翁)	1,046,700	HIRO	ALL ノーマル 1Pプレイ
7	月華の剣士(守矢)	981,500	HIRO	ALL ノーマル 1Pプレイ
8	月華の剣士(斬鉄)	973,400	DOI	ALL ノーマル 1Pプレイ
9	月華の剣士(ナミ)	941,400	HIRO	ALL ノーマル 1Pプレイ
10	月華の剣士(サバイバルモード)	34人斬り	AHO²	楓使用

アミューズメントラージ ☆=0(5)

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2 (上級)	3'10"80	大橋Aトンボの D	GT－R
2	サイドバイサイド2 (超上級)	2'59"46	ラージのD	GT R
3	月華の剣士 (雪)	1,709,100	MUGEN	ALL
4	月華の剣士 (斬鉄)	1,092,400	KOU	ALL
5	月華の剣士 (十三)	916,400	NAM	ALL
6	月華の剣士 (雪)	24人抜き	MUGEN	サバイバルモード
7	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	4,315,000	MUGEN やる気なし	ALL 1ミス
8	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	3,663,800	S N	ALL
9	ショックトルーパーズ	17,726,300	MLK 仕事くれ!	ALL 渓流チーム
10	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	YKE ひまだったので	ALL

チャレンジバンバン ☆=1(139)

愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)㊥	97,631,230	ま〜くん	ALL ミクラス×20
2	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)㊥	95,832,410	FAD LXSⅦ	ALL ミクラス×20
3	ライデンファイターズ2 (ライデンMK2)㊥	42,292,400	S H	ALL
4	月華の剣士 (雪)	2,179,800	FAD−たけしくん	ALL タメです
5	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	6,534,700	★−暗黒龍	ALL コンプリート
6	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	6,245,100	★ 暗黒龍	ALL 真ゴウキに負け有
7	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	5,595,700	ABEGEN	ALL
8	ショックトルーパーズ (ロンリー、マル)	24,338,300	FAD JAN	ALL ジャングル〜渓流 ボスALL切
9	プチカラット (うでだめし−ふつう)	2,053,920	ま〜くん (入荷初日)	ALL MAX33HIT
☆	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)㊥	2,015,500	BANRI	2−6

ゲームプラザミッキー ☆=2(42)

広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	6,525,400	ねすぎよ 今日で最後	ALL 真豪鬼有り アレックススタート
2	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	5,732,900	ねすぎよ 閉じるんです	ALL 真豪鬼有り
3	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	5,306,800	ねすぎよ ここもなくなって	ALL 真豪鬼有り
4	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	5,016,600	ねすぎよ 遊もなくなって	ALL 真豪鬼有り
5	ストリートファイターⅢ2nd (イブキ)	4,963 200	ねすぎよ ゲーセンがどんどん	ALL 真豪鬼有り
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	5,649,100	NEZ GYO なくなっていく	ALL 真豪鬼有り
7	ストリートファイターⅢ2nd (ヒューゴー)	4,708,200	XRX−RCG− ねすぎよ	ALL 真豪鬼有り
8	ストリートファイターⅢ2nd (ユリアン)	4,271,100	ねすぎよ あーあバレオ行こ	ALL 真豪鬼有り
9				
10				

ワンダーランド ☆=0(6)

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (雪)	1,579,000	Mr TEN with M K	ALL
2	月華の剣士 (守矢)	1,154,200	Mr TEN with M K	ALL
3	月華の剣士 (あかり)	1,139,400	かわい	ALL
4	月華の剣士 (紫鏡)	1,119,000	DAA	ALL
5	月華の剣士 (楓)	943,200	Mr TEN with M K	ALL
6	月華の剣士 (斬鉄)	924,800	F	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	1,317,100	BNK²−CRAIF	2−1
8	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	826,400	Y H	1−7
9	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	4,249 000	Jin	ALL
10	ショックトルーパーズ	12,314,400	かわい	ラスボス

モンキーハウス本館 ☆=0(369)

福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	528,000	G M C 機械外道 T H㊮	ALL ㊣
2	全日本プロレス フィーチャリング バーチャ	51'14"	G M C 機械農道 おかび㊮	ALL ㊣㊐ WOLF使用
★	ナックルヘッズ (グレゴリーダレル)	1,936,700	G M C 機械外道 T H㊮	ALL ㊣
★	ナックルヘッズ (クリスティンミャオ)	1,347,800	G M C 機械外道 T・H㊮	ALL ㊣
5	スタースイープ (ストーリーモード)	1'53"0	G M C 機械外道 T H㊮	ALL 機械12"9
★	スターグラディエイター (サターン)	1'30"30	G M C 機械外道 T H㊮	ALL ㊣㊐ 4266
7	プライマルレイジ (アルマドン)	6,261,200	G M C 機械外道 T H㊮	ALL ㊣㊐ ㊦91、8万
8	プライマルレイジ (タロン)	5,933,700	ウーキー 機械外道UMA㊮	ALL ㊣㊐㊟ 原始人6〜7人
9	プライマルレイジ (ケイオス)	6,032,800	G M C 機械外道 T・H㊮	ALL ㊣㊐㊟ 食P×1 原始人21
10	きらめきスターロード イントロ倶楽部	51,600人	機械外道J・O㊮ 念彼観音力冬の陣!	ALL ㊣ 赤い女使用

アメニティスペースOZ ☆=0(39)

山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (F5U)	1,327,300	TVQ	2 1
2	ストライカーズ1945Ⅱ (Ki84)	1,438,900	EBI	2−2
3	ヴァンパイアハンター2 (フェリシア)	988,200	417	
4	鉄拳3 (リン・シャオユウ)	1'55"66	MYS	
5	サイドバイサイド2 (超弩級)	3'10"03	GIL	RX 7FD
6	サイドバイサイド2 (中級、逆走)	2'26"26	BUM	
7	サイドバイサイドRR (上級、逆走)	3'23"36	HY	
8	ウインターヒート (スピードスケート)	34"75	BRA	
9	ウインターヒート (ショートトラック)	44"53	DAI	
10	ウインターヒート (ボブスレー)	42"14	PKG	

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2−1−30 ☎(0985)29−3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	33,683,350	123	ゾーンο 連無
2	Gダライアス	18,911,430	ABA	ゾーンλ1cALL 連無
3	ザ キングオブファイターズ97	608 000	ベロボー改め独歩さん	1cALL
4	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	4,153,700	ABA	1cALL ゴウキ無
5	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	3,579,700	ABA	1cALL ゴウキ無
6	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	3,188,700	???	1cALL
7	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	3,611,000	NHK	1cALL ゴウキ無
8	サッカースーパースターズ	対戦23連勝	M. T	
9				
10				

サブカルチュア ☆=2(166)

福岡県筑紫野市二日市北1−2−3黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	6,078,700	私設サブカル楽しまぶ会員募集 鶴来屋8号	ALL ボーナスⓅ付 ALLコンプリート
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	5,742,000	ただ今、会員5名です 黒魔術担当みそ汁−㊈	ALL ボーナスⓅ付 ALLコンプリート
3	私立ジャスティス学園 (ロイ ボーマン)	2,753,900	来栖川先輩と夜の公園で みそ汁	ALL
4	月華の剣士 (楓)	1,995,400	ベストゲームはリーフファイト97♥ みそ汁	ALL P×7
5	月華の剣士 (あかり)	2,090,200	初音のな・い・しょ もえもえっス ㊋長	ALL P×7 自己満足スコア
6	ショックトルーパーズ (ミルキー)	23,735,800	保科委員長は、くまそキャラ?外道HAN㊅	ALL 残0 熊襲の女に殺されそう
7	ストライカーズ1945Ⅱ (フライング・パンケーキ)	2,253,200	3世代ローンでマルチ買えますか? M.Y	2 8 ㊣付
8	ライデンファイターズ2	60,531,120	好きなモノ、マルチの電気ビリビリ♥○○T	2−3死亡 まにあわないです
9	ゲットバス	9,060	湖の底にマルチが落ちてるらしい? ○○T	1cALL これこそ究極の運ゲー
10				

ビッグウェーブ ☆=1(47)

高知県高知市曙町1−8−25寿ビル西1F ☎(0888)43−3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂 (Aタイプ)	584,618,990	2−6は中で死ぬし LAOS−長田仙人	ALL やれん 残×3
2	月華の剣士 (雪)	2,035,100	スコアアタックは朝 M 1号	ALL 技 P×7ぐらい
3	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	6,133,000	最後の最後にビビって10万落ち BBC	ALL P×6落ち
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ダッドリー)	5,917,500	リリスがJ大Pをくらわん! 男闘呼汁	ALL P×6おちSA落ちいっぱい鳥12万
5	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	4,989,700	YMN	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	4,936,500	BBC	ALL ブロッキングおち
7	ストリートファイターⅢ2nd (ヒューゴー)	4,620,400	再生するもメガトン確定なギル ばくだ	ALL 威 3面終了120万
8	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	4,908,600	次号、孔子、孟子、老子の3姉妹が!?	ALL (力) 威 ユピテル 羅刹
9	ウインターヒート (スピードスケート)	34"08	おもろい ちっぷ	ドイツ人
10	蒼穹紅蓮隊 (紫電)	13,430,201	JSJ	ALL

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1 1−5 ☎(0975)32−4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ヘル・ダイバー)	61,943,260	新生F友会 ACE K	7面ボス 12月14日
2	月華の剣士 (紫鏡)	1,311,900	S T 真屍生人	ラスボス死 12月31日
3	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	5,448,900	FTO	㊓㊔㊒有 真豪鬼負け 12月12日
4	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	5,385,600	夢クレ私設FC CHAエロザ マス	ALL ㊓㊔㊒有 12月14日
5	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	5,060,700	CHAエロザーマス ホロレチュチュパレロ	ALL ㊓有㊔㊒有 12月6日
6	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	4,364,700	CHAエロザーマス ど でもいいけど	ALL ㊓㊔1ミス 12月6日
7	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	3,962,100	DAN	ALL ㊓㊔有 12月12日
8	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	3,946,200	のーみそくすぐられた CHAエロザーマス	㊓有 ㊔負け 12月6日
9	ストリートファイターⅢ2nd (アレックス)	3,924,600	007	㊓有 ㊔負け 12月14日
10	ストリートファイターⅢ2nd (ダッドリー)	3,280,300	MAI	㊓有 ギル負け 12月10日

ホワイトハウス箱崎店 ☆=0(72)

福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ゾーンν)	37,931,980	ROBOCOP	ALL 連付き 51200×1
2	Gダライアス (ゾーンμ)	32,729,210	みょん	ALL 連付き ウミガメ
3	Gダライアス (ゾーンο)	49,142,130	ほげほげ捕鯨隊亜美♡点が入らん 何でや?	ALL連付き クジラ→ほげえが下手だから
4	GダライアスVer.2 (ゾーンλ)	38,073,150	G'z−KBN (20)	ノーミスALL 51200×2
5	蒼穹紅蓮隊 (一号機屠竜)	34,283,573	永田 将之	ALL 連付き Ⓑ×13
★	蒼穹紅蓮隊 (二号機紫電)	39,630,821	G'z−KYO	ALL 連付き Ⓑ×11
7	バトルガレッガ (ガイン)	15,592,270	WGFC−G'z亜美もっと無理せんとねえ	ALL鳥243万かつ勲章落としのシケシケ
8	ストリートファイターⅢ2nd インパクト (ケン)	5,457,400	鶴来屋旅館8	ALL 真ゴウキ負けボロボロですんません
9	ショックトルーパーズ (マル)	19,168,100	G'z−MCH	ALL
★	ヘヴンズゲート (ジン)	2'47"73	G'z−HID	ALL ㊐付き ラスボス30秒ぬるぬる

タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)

愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (平八)	1'07"90	SUR やまけん 待望の初来店記念!	ALL 来店感激!!
2	鉄拳3 (ガン ジャック)	1'25"51	MOL キフ トマト また来てもーた!	ALL ㊐
3	鉄拳3 (レイ・ウーロン)	1'36"36	MOL−キフートマト (時代は年増艶)	ALL ㊐
4	Gダライアス (ο−Zone)	39,189,220	SUR XEX㊩	ALL G T ㊣
5	モータルコンバット (スコーピオン)	17,111,500	GER AOI 多分ウソスコだよ!	ALL 2P側
6	バーチャレーシング (中級)	2'33"75	高沢一成 (二度目の来店)	ALL リハビリなし
7	首領蜂 (B TYPE)	26,310,790	SUR RAY㊩	ALL ノーマル
8	レイストーム (R−GRAY1)	15,082,350	SUR−㊩	ALL ノーマル3設
9	レイストーム (R−GRAY2)	23,479,700	T−>おいそ	ALL 5設 初クリア
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,253,000	SUR−R. T㊩ メモるでわしゃー	根性モード ALL

次回のスコア締め切りは **2月22日** (23日消印有効)

☆獲得数上位店(2・28号時点)

順位	店名	今月	合計
1	Jogo江古田店(東京)	3	3
1	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)	3	3
1	コスミックプラザABC(大阪)	3	3
2	プレイシティ24(北海道)	2	2
2	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	2	2
2	池袋プレイランドラスベガス(東京)	2	2
2	TILT神保町(東京)	2	2
2	GAME'S WiLL(京都)	2	2
2	ゲームプラザミッキー(広島)	2	2
2	サブカルチュア(福岡)	2	2

☆獲得数上位店 総評

今年も始まったハイスコアラーたちの熱きバトル、'98年度の☆獲得数争い。今回頭一つ抜け出したのがJogo江古田店、ゲームセンターコパⅢ、コスミックプラザABCの3店。

Jogo江古田店はウインターヒートとストリートファイターⅢセカンドインパクトで☆獲得。今後も上位をキープしていきそうな勢いがあるがどうだろうか。

ゲームセンターコパⅢはいまが旬のストライカーズ1945ⅡとストリートファイターⅢセカンドインパクトで☆獲得。同店のプレイヤーは、人数こそ少ないものの実力派ぞろい。少数精鋭という言葉がピッタリあてはまる。

そしてコスミックプラザABCは『自称デカスリート名人』KHJ氏の独壇場。今回3個の☆を獲得したウインターヒートだが、今後の更新が厳しそうなのが不安材料か。

各店まだ横一列の団子状態。どの店舗が飛び出すかは現時点ではまったく予想がつかない。今年度も熱い戦いを見守っていこう。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
1月発売					
ハイパーオリンピック インナガノ	コナミ	スポーツ	8−2	発売中	アーケード版ならではの味をお楽しみください
スキーチャンプ	セガ	体感	フットコントローラー	発売中	ヘリコプターで登った山頂からダイナミックな地形の中を一気にすべりおりるスキーレースゲーム
クールボーダーズ レーシングジャム	テクモ	スノーボードレース	8−3	発売中	あのど派手なトリックとアドレナリンが出まくりのスピード感が今度はアーケードを直撃だ!!
対戦麻雀ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	発売中	いよいよ登場です！お待たせしました！
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	8−2	発売中	美麗なCG、ド派手な演出！名作STG「パルスター」の続編、ついに登場です!!
アームドポリス バトライダー	エイティング／ライジング	シューティング	8−2	発売中	
2月以降発売					
マーブル vs. カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	カプコン	格闘	8−6	2月予定	
スターグラディエイター2	カプコン	格闘	8−4	2月予定	
パズルボブル4	タイトー	パズル	8−1	2月予定	誰もが楽しめる安心のゲーム「パズルボブル」シリーズの最新作です！
サシっす!!（仮）	セガ	パズル	8−1	2月下旬	全12種類のミニゲームから好きなものを選んで対戦できるバラエティーゲーム
電車でGO！ 高速編	タイトー	電車！	特殊	今春予定	今度は新幹線が動かせる！要注目！
堕落天使	彩京	対戦格闘	秘密	今春予定	超美麗本格対戦格闘ゲーム「だらくてんし」鋭意開発中！発売まで、もうしばらくお待ちください！
発売日未定					
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	8−2	未定	
バトルトライスト	コナミ	格闘	8−3	未定	AOUショーで大量出展予定！みんなプレイしに来てください
アストラスーパースターズ	サン電子	格闘	8−6	未定	
ファイティングバイパーズ2	セガ	格闘	8−3	未定	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	2レバー 4ボタン	特殊	未定	
セガラリー2	セガ	ドライブ	特殊	未定	モデル3ステップ2.0が作るセガラリー2の世界を堪能してください 今からセガラリー2のために100円玉貯金を始めたほうがいいかも
アシュラブレード	富士商会	対戦格闘	8−3	未定	

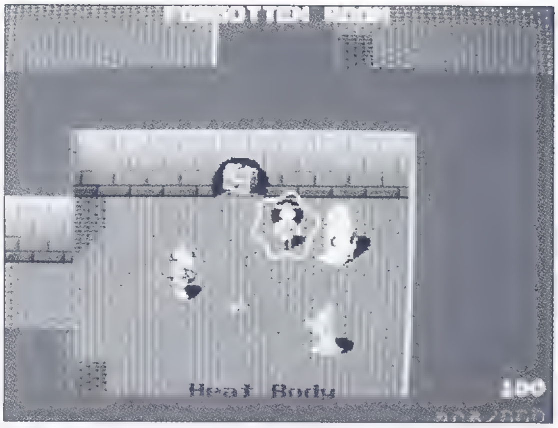
GAMEST 読者プレゼント！ 2月28日号

☆応募の掟☆

一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1 「イシターの復活」基板



年始め第一弾は「ザ・リターン・オブ・イシター」です。デスティニーでも往年のドルアーガファンを盛り上がらせる演出をしてくれたナムコの名作。ちなみにカイがジャンプするゲームとは別ものよ。

©(株)ナムコ

1名様

セイブ開発提供

2 「ライデンファイターズ2」ポスター



ライデンシリーズの流れを組む最新作ですが「ファイターズ」としては2作目に当たります。そろそろ稼働日数で隠れていた機種も全機揃っているころなので、一度離れてしまった人も気持ちを新たに再チャレンジ！

5名様

読者サービス部提供

4 ずっといっしょセット
5 七瀬葵テレカ
6 八神庵テレカ



毎年、年末恒例のコミケ。今回はそのコミケの新声社ブースでしか販売されなかった限定商品を各5名様にプレゼント。

各5名様

テクモ提供

3 「クールボーダーズアーケードジャム」ポスター

今シーズンは各地雪不足も拍車をかけ、割と冬休み中にウィンタースポーツを楽しめなかった人も多いはず。最近ウィンタースポーツ系のゲームが多数出ているので気晴らしにやってみては？



5名様

当選者発表

12月30日号当選者

ストライカーズ1945Ⅱ基板
太刀掛 善久 広島県

PF2012ボードゲーム
谷村 あや 群馬県
宇佐美 三紀 三重県
引地 祥江 宮城県

バレッタTシャツ
吉田 和樹 愛知県
星野 瑞穂 千葉県
西川 良介 神奈川県
武石 正崇 神奈川県
松堂 弘宗 沖縄県

特別版リリースフィギュア
河野 泰典 徳島県

バーチャロンガレキ
テムジン
吉田 和夫 埼玉県
バイパーⅡ
森戸 隆文 広島県
ドルカス
長田 秀作 愛媛県
ベルグドル
佐藤 弘二 東京都
バルバスバウ
北浦 雅明 東京都
アファームド
橋本 裕次郎 北海道
フェイイェン
飯渕 久 宮城県
ライデン
大竹 法子 滋賀県

1月15日号当選者

バーチャファイター2・1基板
川又 善典 東京都

ガイドブック
松尾 康人 東京都

ファイティング武術ビデオ
加藤 圭一 新潟県
長谷川 加奈 大阪府
大林 義家 京都府
吉田 正 長野県
田中 秀明 兵庫県
他15名様

スーパーリアル麻雀P7ポスター
河村 直樹 石川県
根本 俊明 神奈川県
高田 和人 石川県
坂本 憲明 香川県
長洲 直也 新潟県

GV「怒首領蜂」
森田 大介 長野県
小泉 政央 茨城県
長慶 貴之 富山県

速水奨サイン色紙
長浜 雅樹 宮城県
竹内 勝 三重県
柴田 伸一郎 兵庫県



●背骨を骨折してから1年経過したわけだが、さすがに1年では完治しないようで、スキーを2日連チャンでやると動けなくなるのがつらい！（ちょっと無茶入ってるけど…）年かなあとも思うのだが、そうもいっていられない年なので、無理せずにセーブしていこうと思っています。あとは気力と体力って感じかな？まあ仕事に影響が出ないように気をつけたいところ。今年はなんとか無事に（いい年にしたい）過ごせればなあ…）。　（ずるずる）



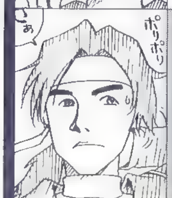
●今日は1月9日、編集部の外は雪だらけ。有料駐車場に閉じ込められてしまった「いなりんカー」の料金が、幾らになるのか心配しながらコレを書いている。話は全然変わって、今年のお正月は友人の家で「白味噌のお雑煮」を初めて食べさせてもらった。私の家は「醤油だしのお雑煮」なので少し変な感じだったが、友人は「そっちのが俺は変だ」と言っていた。日本は広いな、と思った。　（「ミスタードゥ」は期待外れ、KKYーいなりん）



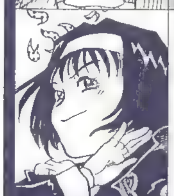
●またも胃炎が再発、今回も病院通いの切ない年末年始でした。
しかしながら去年は意外と充実した一年だった。「速攻生徒会」のゲーム制作に関わったのは苦労も多かったが勉強になったし、ゲームの出来映えも自信を持ってオススメできるものができたと思う。ギャザという新たな趣味も実に楽しい。さらにはクリスマスについに中免を取得して現在バイクを物色中。また今年も楽しい一年になりそうである。　（健康ならね・ギィ）



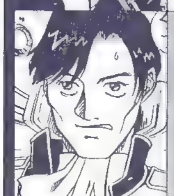
●僕は、「好きになる」のはプラスを見つけること、「愛する」のはマイナスを許容することと解釈している。さらに、好きになるためにはセンス、愛するためには努力が必要（槇原の歌みたい）だとも思っている。最近「ゲーム好き」は増えてきたけど、「ゲームを愛してる」人は逆に減ったような気がします。「与える者」「与えられる者」の関係で終わらせず、ともに歩いてゆこうとする姿勢こそを大事にしていきたいですね。　（偉そうなはまー）



●年末進行の合間を縫って、DS1さんと銀河鉄道999の劇場版を豪華2本立てで観にいって来ました。当日は平日だというのに予想を上回る大賑わい。映画の内容はもちろんのこと、上映中に携帯電話やたまごっちを鳴らされることもなければ、スタッフロールで不用意に席を立つ人も少なく大満足‼年内の劇場新作とイグナクロスの単行本（?）を心の支えにして、今年も頑張ろうと思います。それでは、今年もよろしくお願いしますね！　伊勢猫



●明けましておめでとうございます。97年は女性シューター友達が増えまくった熱い年でした。弾よけにいそしむ若い人たちを見ていると、手速でがりがり爪を削ったころの記憶が蘇り、「お姉さんも混ぜて」ってスリ寄っちゃいそう♡今年もヨロシクねん。
年末年始は盛岡でスキーしてました。安比の除夜の花火、かなりイケてました。お世話になった皆様アリガトウ（そしてまた3月、お世話になるかも）ですー。　（ボーゲンブローきらり屋）



●tbビデオ完成間近！内容についてはまぁ、見てのお楽しみってことでひとつ。そして同時に、2×歳の誕生日迫る！そんなときに小生は、いまだ同じ間違いを繰り返し続けて…。間違いとはなにかって？そりゃあもう、追いつめられないと仕事しないってことですよ。ええ。ぐうたらしすぎなんだってば、もうマジで！
P.S.ディレクターの四茶ラウさん、長らくご迷惑をおかけしました。これに懲りずに、またいつかよろしくね。（ちゃっきー）



●まずは「ザ・ベストゲーム2」が無事発売することができました。メーカー様ならびにご協力いただいた皆様に厚くお礼申し上げます。最近、ようやくポストペットデビューしました。とりあえずネコを選び、せっせとメールを運ばせています。正月、3夜連続で放映された「SPAWN」を見て急に前売チケット&フィギュアがほしくなりました。手に入れられるかどうかちょっと不安です。　（MTGはご無沙汰　ゆさ）



●どーも、久しぶりに編集部に復帰したケダマです。ここんとこ地方まわりやイベント、ラジオなんかに絡んでたんだけど、やっぱ編集部は古巣ってカンジで落ち着きますな。ところで最近、好きなキャラクターを調査することにより、その人の性格を分析するという研究に没頭（?）しております。なんかキャラが立ってるメジャーなマンガがあったら教えて。ところで、ゲーメストライターの外部出演等に関するお問い合わせはケダマまでどうぞ。

OPINION 論

アーケードゲームメーカーの家庭用での有利性を考える

石井ぜんじ

今回は、アーケードゲームのゲーム性と、家庭用ゲームとの関係についての話。両者の最大の違いは、アーケードゲームは百円玉を入れて一回ごとにプレイするのに対し、家庭用は、買ってみなければわからない、という点にある。

ゲームセンターのゲームは、少しずつプレイできるため、本当に面白いかどうか、リスクを判断しつつ遊ぶことができる。そのため、アーケードでヒットしたものは、ある程度安心して家庭用で遊ぶことができる。

つまり、ゲームセンターは家庭用ゲームのアンテナショップ的な役割を果たせるはずである。鉄拳、電車でGO！などは、その例である。しかし、実際には、思ったよりその例は少ない。

それはなぜなのかと考えると、大手メーカーが、アンテナショップの役割を軽視しているところにある。家庭用と離れたゲーム性のゲームに力を入れていて、家庭用にしにくいゲーム性のゲームが多過ぎるからだ。念のために言っておくが、それは、家庭用並みにハード技術を落とせというわけではない。ゲーム性の問題である。

アーケードゲームにもいろいろあるが、プレイ時間が短くなったり、遊園地の乗り物的なゲームは、家庭用にしにくい。だが、近年は、対戦ゲーム、大型筐体ものなど、プレイ時間の短いゲームが増えてきている。アーケードゲームは、インカム効率が重要で、回転が速いほうが効率がよい。

だが、それが顕著に見られるのは、都心のゲームセンターだけである。都心のゲームセンターでは回転の速さが大事だが、地域密着型のゲームセンターでは、事情は大きく異なってくる。

地域密着型のゲームセンターでは、どれだけロングランするか、台が稼働している時間が長いか、常連客をつかめるかがポイントになってくる。ある程度長く遊べるタイプの面白いゲームが必要になってくる。

遊園地的な筐体ものより、このタイプのゲームのほうがずっと家庭用向きである。特に、地域密着型のゲームセンターでロングランできる、キャラクターアクションゲームが最も適していると言える。

全国には相当数の地域密着型ゲームセンターがあり、ここでの宣伝効果は、はかりしれない。だが、都会ゲーセンで、インカム至上主義のゲームに力を入れるあまり、アーケードゲームメーカーとしての有利性を、家庭用の分野で生かしきれていないのではないだろうか。ゲーセンの数が少なくなり、特殊化するのはあらゆる面でマイナスが大きいのではないかと思う。

表紙の裏をとれ

今回はカプコンヒーローです。やっぱり人数多いのはたいへんで…でも出来るだけ、そのキャラらしく…と思ったんですが、少々限界アリですかね。新色探しに街に出ますかね。深み出すために。

今年になっていきなりの大雪。用意した石油ストーブが壊れていたので、新しいアラジンを買う。とても良い。青い炎が目にも良い。いいもんはいい。　藤原ひさし

■待って〜もうひとこと

●「ビーストウォーズ」にどっぷりハマったマウント二田です。変形おもちゃ最高！ところでビデオリリース情報です。「ジャス学」「スト Ⅲ 2nd」といった押さえにゃなんねえゲームはもちろん、某STGの2弾目とか某麻雀ゲームとかもガスガス作っていきたいと思う次第（後半はあくまで希望♥）。今年はバリエーション豊かな年にしたいですネ。そんなわけでゲーメストビデオを今後もヨロシクットゥハ！

GAMEST　2月28日号

■平成10年2月28日発行　第13巻6号通巻215号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K－TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-Ⅰ　MIO　福田柵太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　小山内俊明　青木珠美　二田祐樹
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　我妻禎文　竹森眞由美
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



OVAサクラ大戦CDシングル
始動!
光録音盤 絶賛発売中!!
CDシングル2枚組 NOW ON SALE!

定価:¥1,260(税込) / MJDA-90001

帝国華撃団・結成秘話を描いた、話題騒然のOVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」。
あやめさんの歌うエンディングテーマ「わたしの青空」と、
さくらさんの歌う挿入歌「お祭ダンス」を、
それぞれひとつのCDシングルにおさめた豪華2枚組シングルが
ふたりのお正月メッセージ付きで遂に登場!!

これが光録音盤ジャケットだっ!!

CDトレイに2枚収納。

あやめさん、さくらさん、
表紙が自由にチェンジできる
リバーシブルWジャケットシステム!!

ケースが取り外せるから
トレイの下まで情報満載!



OVAサクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤

～エンディングテーマ～
折笠 愛 (藤枝あやめ)
壱 わたしの青空
弐 わたしの青空 (オリジナルカラオケ)
参 あやめさんから・・・

～挿入歌～
横山智佐 (真宮寺さくら)
壱 お祭ダンス
弐 お祭ダンス (オリジナルカラオケ)
参 さくらさんから・・・

OVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」 LD&ビデオ発売 各巻¥5,800(税抜) / 第一幕 「華の都の花いくさ」(好評発売中)・第二幕 「桜の花に放てよ神剣」(2･25発売予定)
発売元:(株)セガ・エンタープライゼス/バンダイ ビジュアル(株)/(株)アニメイトフィルム

MMV

SEGA's NU MUSIC CD!!



CD NOW ON SALE
SONIC R
イギリスで作られたダンスゲームミュージック!
全曲ボーカル入りオリジナルサウンドトラックに、
日英著名リミキサーによる
REMIXを2曲追加収録したスペシャルCD!!
定価:¥2,310(税込) MJCA-00012



CD NOW ON SALE
MOTORRAID/ WATER SKI
定価 ¥2,310(税込) MJCA-00010

めくるめくスピード感で、アドレナリンも急上昇!
テクノサウンドが魅力の近未来バイクレースゲーム「モーターレイド」と、
水上スキーゲーム「ウォータースキー」。セガ2大体感ゲームの
オリジナルサウンドを収録したお得なカップリングアルバム!!
全30曲73分収録

Marvelous We are !



CD NOW ON SALE
POWER DRIFT
定価¥2,310(税込) MJCAX-00011

鈴木 裕 プロデュース「セガ体感ゲーム」!
「パワードリフト」を完全収録したファン必携CD第4弾!!
映像特典:ハイブリット版CD-EXTRAでパワードリフトセガサターン版映像収録



CD 2/4 ON SALE
AZEL -PanzerDragoonRPG- コンプリートアルバム
ドラゴンが君を壮大なサウンドワールドへ導く!
超大作RPG「アゼルーパンツァードラグーンRPGー」の
全楽曲を収録した2枚組フルコンプリートアルバム!!
定価 ¥2,625(税込) MJCA-10009

ゲームミュージックフェア開催!1/21より全国レコード店でスタート!
詳しくはポニーキャニオンホームページをごらんください http://www.ponycanyon.co.jp/

MMV http://www.mmv.co.jp/
発売元:株式会社 マーベラスエンターテイメント 販売元:株式会社 ポニーキャニオン

今回から本格的に攻略スタート



ARMED POLICE BATRIDER

アームドポリスバトライダー

今回は一気にランダム面のレベル2～4の攻略に入る。ゲストキャラをエディットで使う方法もわかったぞ。

やはり存在した！ 魔法&ガレッガキャラ使用コマンド

担当：C・LAN

バトライダーには、魔法大作戦、バトルガレッガから総勢7名、9機体ものゲストキャラクターがいることはすでにご存じのことと思う。彼らを使うためには、ランダムエディットを選んで神に祈る、というのがこれまでは一般的な通説であった。

しかし―バトルガレッガ同様、ゲストキャラクターを使うことができるコマンドがある。ガレッガをプレイしていた人ならうすうす感づいて…というかほとんどまんまであるタイトル画面で下のコマンドを入力しよう。

入力に成功すると、画面中央に使用可能を意味するメッセージが表示され、チームエディットを選択すると使えるようになっているぞ。

このコマンドは一度成功すればそれ以降電源を切るまでずっと有効なので、1プレイごとにいちいち入力し直す必要はない。

魔法機体ではつぶての強力なミヤモトと新キャラ（？）のカー・ペット、ガレッガではやはり今回もワイルドスネイルがオススメだ。

●ゲストキャラクター使用コマンド

（タイトル画面で）

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Ⓐ Ⓑ





コイン投入後、タイトル画面で左のコマンドを入力。画面中央にメッセージが出れば成功だ。ハイスコア下にカウントダウンが表示される。時間になるまでに入力しよう。

ガレッガ機体のフォーメーションチェンジ法

ガレッガのオプションは、「バトルガレッガ」はCボタンで変化させることができた。しかしこのバトライダーはショットとボンバーの2ボタン制で3つ目のボタンがない―ではどうやってフォーメーションを変えればいいのか？

それはズバリ、コマンド。レバーとAボタンの組み合わせでフォーメーションを選択することができる。詳しくは表参照だ。

ゲーム中に勝手に変わってしまい、理由が分からない、なんてことはこれでないはず。まあ、基本はノーマルのワイドフォーメーションでほぼ大丈夫なはずだ。

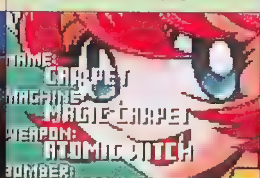
また、ガレッガのときにあった「隠しフォーメーション」もいくつか確認されている。

ただしフォーメーションチェンジがおこなえるのは、あくまでガレッガキャラのみ。魔法キャラは今回、完全固定式になっている。

てなわけで魔法・ガレッガキャラも君のチームにぜひ加えてみよう。

ガレッガ機オプション フォーメーションチェンジコマンド	
WIDE （初期状態）	→ ↓ ↘ Ⓐ
BACK	↓ ↑ ↓ Ⓐ
FRONT	↑ ↓ ↑ Ⓐ
ROLLING	← ↙ ↓ ↘ → Ⓐ
CONTROL	← ↓ ↙ Ⓐ

オススメ機体

ワイルドスネイル	カー・ペット	ミヤモト
		
やはり貫通弾機体はイケてる。スピード強化でGパットだ。	ショット、オプションともに超強力な貫通弾。足は遅め。	つぶての安定力が魅力。足が速すぎるならA+Bにしよう。

読んで納得!基礎知識集

バトライダー 攻略導入部

攻略を始めるに当たり、とりあえず読んでおいてほしいことをまとめてみたぞ。

担当:C・LAN

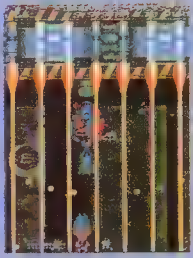
今回から本格的に攻略を開始するバトライダーだが、それにあたりいくつか断っておきたいことがあるので、やや大仰ではあるが、この1ページで攻略する上で前提となる知識を紹介しておきたい。

基本は上級コース

バトライダーには練習、一般、上級とコースが3つあるが、本誌では全7面で構成される「上級コース」をメインに攻略していくことにするぞ。

練習、一般は面数が少ないだけでなく、敵の攻撃が全般的にやさしくなっており、一部ではあるが攻撃方法自体が変わっている個所もある。

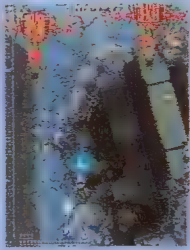
さらに練習コースには「かすり判定」で発動するオートボンバーが搭載されており、大ボンバーさえあれば無駄死にすることはないようになっている。



例えば下水ステージのこの砲台。上級ではレーザーを撃ってくるが…、



練習&一般であればこのように弾になる。かなり避けやすくなっている。



このゲームには「かすり点」もあり。入る点はかなり少ない。



練習モードのみ、このかすり判定でボンバーが自動的に発射される。ただし大ボンバーがなければ発動しない。

だが練習、一般コースはとりあえず面の概要を覚えるだけにとどめ、一度クリアしたらぜひとも上級に挑戦してみよう。

このゲームの更なる面白さがあるからだ…。

自機はどれ?

このゲームではデフォルトで9機、ゲストも含めるとさらに9機と、計18機もの機体を使うことができる。キャラによって難度に変化はあるものの、特にこれという機体は立てず、ある程度普遍的な攻略法を展開していくつもりだ。

ただし難度にあまりに落差がある場合は、フォローの形でその機体固有の攻略法を特記する、という形を取っていきたいと思う。

エブリを考えた残機潰し

1UPアイテムは、一定点数ごとに敵の出すアイテムに混じって落ちてくる。

残機がフルストックの状態で1UPを取れば10万点のボーナスが得られるが、目先のボーナス10万点よりもボンバー1・5個を重視して、事前に死んでおくようにしよう。



1UPは残3で取れば10万点のボーナス。だがボンバー1個半と考えると…。

バトルガレッガはボンバーで稼いでは残機を潰し、ランクを下げながらとにかく稼いでいくゲームであったが、バトライダーにもその思想は反映されている。やはりこのゲームでもボンバーは稼ぐために存在しているのであり、それが結果的に楽に進めることにもつながるのだ。

ただしバトライダーでは1UPがアイテムという形を取っているので、エクステンドが近づいたらただ死ねばいいというものでもない。勲章を落とさないよう敵の少ないところを選び、少し早めに死んでおく必要があるぞ。

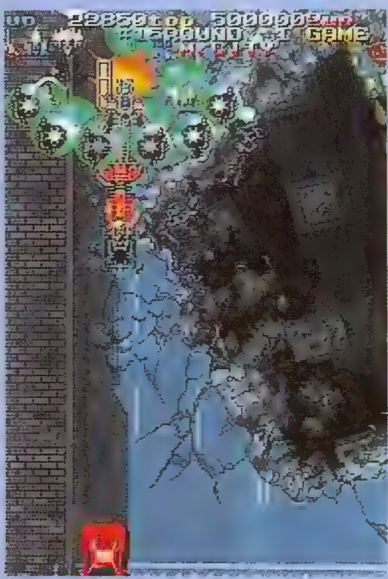


エクステンドしそうになったら早めに死んでおくのがベスト。

ボンバーは完全無敵

このゲームのボンバーは発動した瞬間から終了まで完全無敵になっている。ただ使用中はオプションの弾が出ず、また効果が終わるまでボンバーを撃つこと(いわゆる「重ね撃ち」)はできない。ともあれボンバーを撃ったなら、ガレッガと異なり、思いっきり敵や弾に重なっても大丈夫ということだ。

ボンバーは基本的に発動時間の長い機体ほど有利であるといえるが、左右に勲章の出る箱などがある場合は、それが仇になってしまうこともあるので注意しよう。まあ、D.Dやガインのような、投下型のボンバー以外はあまり気にならないんだけどね。



ボンバー使用中は完全無敵。絶対に死ぬことはない。



バトライダーもボンバーは稼ぐためにある。しかしキャラによっては…、



こんなことになってしまう。

いざ戦いの舞台へ…

最後に敵弾の表現。これは知識というより煩雑さをなくすためのもので、頻繁に敵が撃ってくる何種類かの敵弾にこちらで呼称をつけさせていただいた。表のほうを参照してほしい。

ではこんな感じで進めていくのでよろしく(なんか本当に大仰やね)。

敵弾統一用語集

呼称	撃ってくる敵(例)
丸弾(小)	地上の兵士など
丸弾(中)	ザコ全般
丸弾(大)	5面ボス「BLUNT」など
青弾	中型ヘリ(青)など
ピンク弾	中型ヘリ(緑)など

短いのでサクッとクリアしよう
STAGE2〜4
ランダム面攻略

SKY-HIGH

道中の難所は1カ所。これを覚えてしまえばあとは非常に簡単な面なのだ。

担当：MVP

空での戦闘となるSKY-HIGHでは、道中の短さが目立ち、敵の攻撃もそれほど激しくないので比較的簡単な面と言えよう。途中で中型機が2機でてくるところはきちんとパターンにしないといけないので、そこだけ注意したい。

地形がない!!

ここは空。つまり地面がないのだ(あたりまえ)。これが実は意外と重要な要素となっている。

このゲームの勲章アイテムは、単に敵を倒して出てくるものと、ボンバーで地形を破壊することで出てくるものに大別される。前者は落下型、後者は設置型なので、地形のないこの面は敵を倒して取っていく勲章しか存在しないのだ。つまり画面に何個も勲章を出すのがほぼ無理なので一つ落とすとそこでアウト!!再び100点から育てないといけないのだ。

道中も短いので必然的に勲章による点数稼ぎがしにくく、しかも落としやすい。勲章に関してはこの面はよくよく気を付けていかないといけないぞ!!

A区間 スタート〜中型機ラッシュ

まずスタートするとお決まりのザコラッシュから始まる。このザコラッシュにやられる人はいないと思うが、気をつけたいのが勲章アイテム。

ザコ編隊は1列でくるので広範囲に撃てる機体はもちろん出現即破壊が可能だ…が、しかしこのゲームの画面の大きさは左右に若干余裕があるので、左右に動かないと実は端のほうで勲章が落下していることがあるのだ。くれぐれも注意しよう。

この後、左右にミサイルが多量に落下しつつ中央には緑のザコが出現してくる。

左右のミサイルは破壊可能だが、特に気にせず中央の緑ザコを倒しつつ進んでいこう。



左右に大きく動いて回収しないと勲章を逃がしやすいぞ。

B区間 中型機ラッシュ

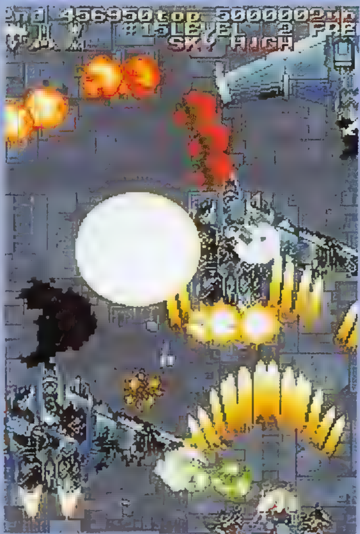
次は青い中型機ラッシュだ。この中型機は弾を一応撃ってくるものの単発で遅いので気にする必要はない。

むしろ気にしなければいけないのが中型機による体当たりだ。貫通弾を持っているキャラならばさほど注意を払う必要はないが、たいていのキャラはここで押されてしまうのである。

溜め撃ちを使ったり、できるだけ相手に近づいて破壊していくようにしないといけないので覚えておこう。もし下まで押されてしまったら倒すことよりも大きく中型機の間を抜けていくようにするといい。

また、この中型機は砲台の部分が勲章に変わることがあるので、あまり下のほうで破壊してしまって回収できない、ということにならないように注意したい。

この後緑のザコが大量に出現してくる。左右いっぱいにいるのでここも勲章を逃さないように左右に大きく動くことが重要だ。敵の弾はそれほどキツくないので勲章にのみ注意を払おう。



かなり押されてる場合は素直に逃げたほうがいい。



そうしないとこんなふうに勲章が出てしまって「NO!!」

C区間 中型機×2

すぐに上から緑とオレンジの中型機が出現してくる。

ここはこのステージの最難関で、もしも残機が2機いてMAXならば1機つぶしてランクを下げつつ楽に抜けるのも1つの手である。

まぁこれは最終手段で、それよりも現実的に考えて、ボムを1発使って安定させてもいい。

もしも残機やボムがないときはどうするか?もうよけるしかない。

さて、そのよけ方であるが、まずはオレンジ色の中型機を先に破壊するようにするとよい。思い切り右にスクロールさせて、右のオレンジ色の中型機の右の翼の斜め下にはりつこう。出現と同時にはりつきにいくと、緑の中型機を画面から隠していけるので、ほとんど弾を撃たれないのだ。

オレンジの中型機は左右の翼を破壊するまでは弾封じができる。つまり張りついていけば弾封じをしてることになるわけだ。

ここで自分が前方集中型の機体ならば、オレンジの中型機の右翼のみ破壊してそのまま本体にダメージを与えていけば全く弾を撃たれないで壊せてしまう。ただし緑の中型機からくる弾は、自機を少し動かして間に入るようにしていく。つまり上下に動いてかわしていくのだ。

さて、自機が広範囲に攻撃可能で左翼にダメージがいってしまうのならどうしたらいいか?

こういう機体ならばいつまでも弾封じは不可能である。従って弾避けをきちんとしていかないといけない。まずは右翼にはりついてすぐに右翼を破壊しよう。そうしたら2キャラ分ぐらい一気に下がって緑の中型機からくる弾を大きくよける。そうしたらあとは少しずつ下に降りていこう。緑の中型機からの弾に合わせて1キャラずつ下がっていくのがいい。

下までついたら今度は左に向かって同じように弾に合わせて1キャラ分ずつよけていこう。こうすることできちんとオレンジの中型機の弾も誘導されているので避けることができる。

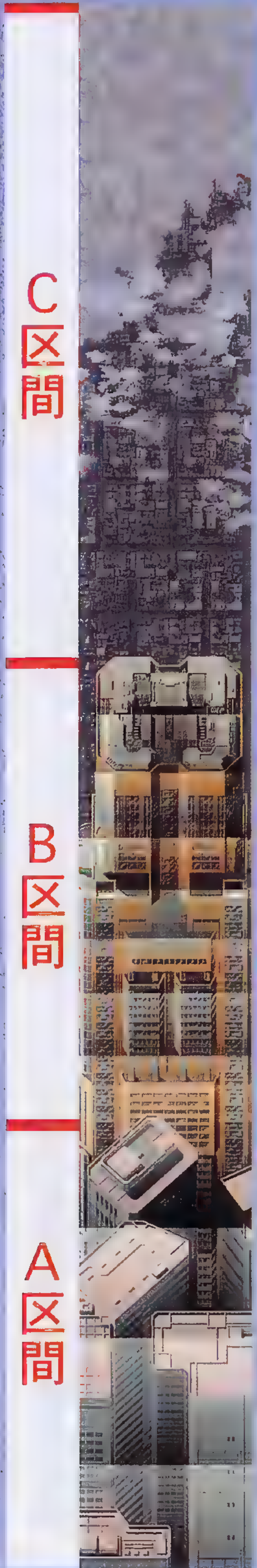
こうして画面中央にくるぐらいまでよけていって、それでもオレンジの中型機を破壊できなかった場合は、今度は右に向かってよけていこう。

つまり、緑の中型機は基本的に無視していってもいい。逃が



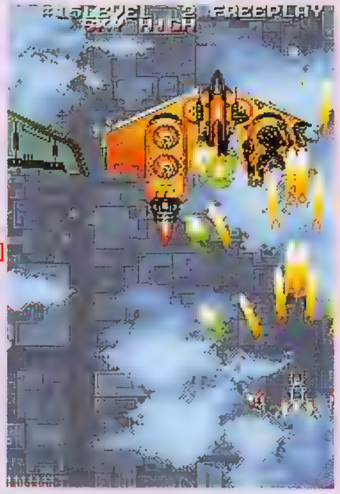
前方集中型の場合

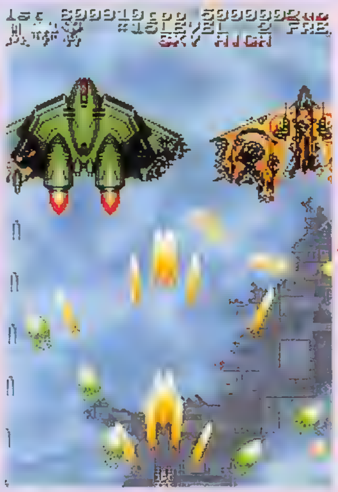
前方集中型ならばここではりついていればOK。



緑の中型機を破壊、もしくは逃がした後、間髪入れずに上からミサイル群がやってくる。よって気を抜いて弾を撃ちやめないように。
このミサイルは破壊可能なので気にとめることもないが万が一撃ち負けた時のことを考えてミサイルとミサイルの間に入っているといい。ちなみにこのミサイルは基本点は100点だがボンバーで倒せば1000点になる。ボンバーの継続時間が長ければ10〜15万くらい稼げるぞ。
ただしボンバーを使った後に気を抜いて弾を撃たないでいるとミサイルの直撃をくらうことになるので注意しておきたい。

拡散型の場合


拡散型ならばまずは右翼を壊し下に降りていく。


下まできたら今度は左にいこう。緑の中型機の弾に合わせるのだ。

SKY-HIGH BOSS BOREDOM

このボスは計3つの形態があるが、最初の形態はボスの周りについている4つの砲台がメインである。

4つの砲台

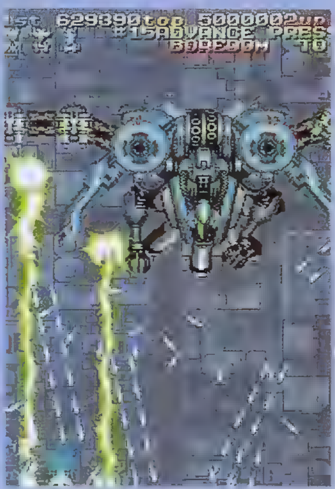
ボスの周りについている砲台は、左右に1つずつ砲門がついていて、ここから青い短いレーザーを出してくる。この段階はいいのであるが、左右の砲門を破壊してしまうと弾を非常に広角にしかも鋭く出してくるので気をつけたい。
従って4つの砲台は1つずつきちんと破壊することが重要だ。各砲台とも左右どちらかの砲門を破壊したら、もう片方は壊さずにダメージを与えていくわけだ。もし壊してしまったら、速攻で連射していきたい。

第1段階

ここからは表を参考にしてほしい。
ランダム攻撃は次の3つから選択される。
①正面に青弾連射
②丸弾ばらまき
③自機を狙って波打つ青弾
基本的には常に①がくると思ってボス正面にはいないようにする。②のばらまきは正面で見てよけよう。③はボスから逃げるようにして弾のすきまを広げてよけていこう。
リングレーザーは第1段階は自機を狙ってくる。自機を少しずつ移動させてよけていこう。この時なるべく上のほうにはいかないようにすること。
リングレーザー砲台（丸い奴）はかなり堅いが破壊可能。すると第1段階だとここから突攻ザコがくる。アイテムを出すが回収しにくいので考えものだ。

ボス本体の攻撃法 ゲーメスト調べ

	第1段階	第2段階
通常	ランダム攻撃① ➡ リングレーザーⒶ ➡ ランダム攻撃① ➡ リングレーザーⒶ ―…	ランダム攻撃② ➡ リングレーザーⒷ ➡ ランダム攻撃② ➡ リングレーザーⒷ ―…
リングレーザー砲台破壊	ザコ ―… ランダム攻撃① → ランダム攻撃① ―…	アーム ―… ランダム攻撃② → ランダム攻撃② ―…


アームと①の混合攻撃。これはかなり危険だ!!

第2段階

第2段階になるとランダム攻撃とリングレーザーは若干弾の撃ち方が違う。
ランダム攻撃は以下の3つ
①両腕から各5WAY
②丸弾ばらまき
③自機を狙って波打つ青弾
つまり①のみ変化したのである。これは自機を狙った5WAYを両腕から出してくるもので、よけ方はボスから逃げるようになるべく端でよけていく。ランクが高いと非常によけづらいのでボンバーを使ってもいいかも。
リングレーザーは自機を狙ってなくて、ただ規則性に沿ってばらまかれる。見てよけるしかない。
砲台破壊後は第2段階ではアームが出てきて青弾ツインを連射してくる。このアームは1本1万点とかなり高いが厳しい攻撃にさらされてしまうので、もしアームが出たら本体を速攻で破壊したい。

レーザー砲×12に注意！

STAGE 2~4

ランダム面攻略

SEWAGE SYSTEM

この下水道ステージはランダム面の中では最も難しい。とはいえ要所要所を押さえればクリアは決して難しくはない。

担当：C・LAN

序盤はゆるゆると！ A区間

このステージは地下を流れる下水道から侵入していく展開となる。

まずは下水道に浮かぶ青い小型艇、左右の砲台、そしてザコの混合攻撃。小型艇の砲台は開いたときしか破壊することができないが、小型艇の青弾自体は遅く、また砲台開閉から弾を撃つまでに少し時間があるので特に問題はないだろう。

しばらくすると左上から緑の中型ヘリ。これは1面の中盤に出てきたのと同型で、前方から青弾、左右の羽から破壊可能なピンク弾を出してくる。撃ち負けることはまずないが、前方集中型の機体で大きく動いたりすると流れ弾に当たりやすいので注意。左右の羽を壊すと勲章が出るので、1万点になっていなければ、片方ずつ壊して丁寧に回収し、勲章を育てたいところだ。



緑ヘリは左右の羽から勲章を出す。余裕があれば育てよう。

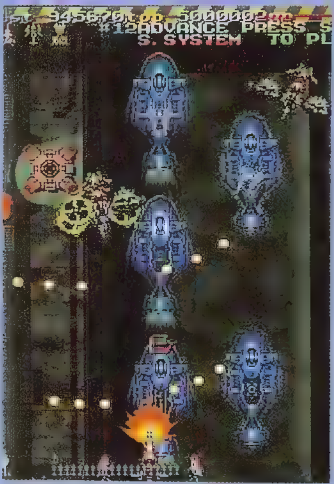
突然死に注意！ B地点（区間）

このあたりで、緑ヘリに絡む形でファンを2つ付けた中型機がたくさん飛来する。こいつらは真ん中の大きく開いた6ウェイを出してくる。つまりあまり動かずに弾の間に挟まれてしまうのが得策だ。

しかしこれは直後来るレーザー時に自機の動きを制限するための布石でもある。

このレーザーは自機が中央より左にいれば右から、右にいれば左から撃ってくるので一応はそれに合わせてレーザーに隣接するようにライン合わせをすればよい。だがこの方法では確実性に若干不安要素があるので、ここは安全なラインを覚えてしまおう。

前号でも紹介したとおり、「左右どちらかの小型艇に重なる」か「小型艇の2つのラインの間」がいい。中央付近で中型機の弾の間で微調整をして合わせよう。



この中型機は素直に中に挟まれるがよし。



レーザー掃射。どこでもいいからラインを決めてしまおう。

なお、このレーザー砲台は普通に破壊するとショットアイテム（大）になるが、閉じているときにボンバーで破壊すれば勲章に、砲台が閉じた直後であれば勲章×4（！）になる。



レーザー砲台が閉じているときにボンバーで倒すと勲章に。



閉じた直後ならばなんと勲章が4つ出るぞ。

勲章でガッポリ C地点（区間）

レーザー砲台を越えると赤い中型ヘリ。前方から青弾、羽からは放射状に丸球（中）を連射する。こいつも羽を壊すと勲章になるが、羽を2つとも壊すと前部から広角弾が加わる。動いていればこれには当たらないが、左右の地形にピンク弾を連射してくる開閉式の砲台がある。



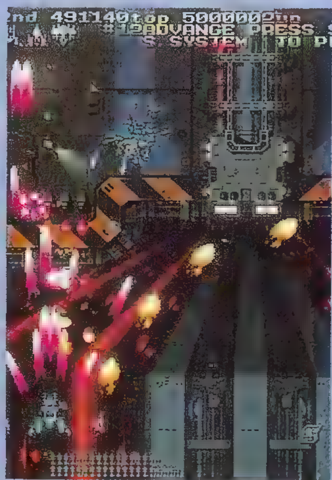
赤ヘリは左右翼から放射状に丸弾（中）を連射する。



翼を両方壊すとこのように…。大きく動いてかわそう。

このヘリはボンバーで倒すと3万点と高く、またこの後地形に勲章が縦一列に隠されているので、いずれにしてもボンバーを使うことになる。そこで赤ヘリを引っ張ろうと粘っているとこのピンク弾にやられてしまうことが多いので十分注意。

ボンバーは、黄色い四足歩行機×2をできる限り引きつけて使おう。ただしこれは発動時間が最も短いアダムやミヤモトでの話。ボンバー時間が長いキャラは少し早めに使っても大丈夫だ。



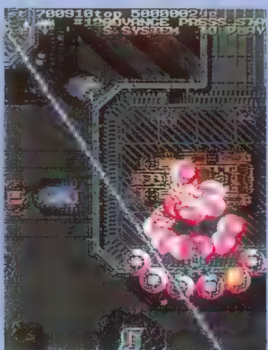
このピンク弾砲台がくせ者。赤ヘリを引っ張ろうとすると…。



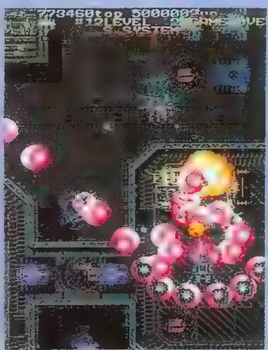
ここで引きつけてボンバーを使うとこの通り。

レーザー戦車に気をつけろ！ D区間

ここからは、ザコ戦車や中型戦車などの地上物がメインとなる。注意がいるのは縦長の茶色い中型戦車で、画面外からいきなりレーザーを撃ってくる。このレーザーは自機を狙い少ししてからその位置を狙ってくるため、止まっていない限りは当たらない。ただし計3機来るが、1機目と2機目の間隔が意外に短いので、挟まれたり追いつめられないように。なお、この中型戦車をボンバーで倒せば3万点、また丸弾（中）をバラ撃ちする正方形の中型戦車は2万点入るので、ボンバーをこまめに使っていくのもいいだろう。



レーザー戦車はいきなり来るので注意。動きを止めないこと。ちなみにボンバーで倒せば3万点。



こちらはボンバーなら2万点。こまめに稼げば結構変わってくるぞ。

勲章を逃がさないように E地点（区間）

ボス前最後は左右に戦車ハッチ×5＋ザコヘリの混合攻撃。ボンバーを使えば戦車ハッチ一つにつき4つの勲章が出る。

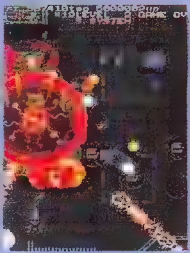
しかし一度スクロールが止



まるので、すべて回収するにはボンバーを2回使う必要がある。まず左×2、右×1が見えたらボンバー!、すかさず回収しつつ、スクロールが始まったらすぐにボンバーを撃とう。少し遅れると逃がしやすいので、怖ければ2回目は無理に使わなくてもいい。なお、D.D、ジョージ、ガインなどの画面全体をカバーできないボンバーは間に合わないので片側だけに集中しよう。


ボス前で稼ぐならまずこの3つにひっかけてボンバー。すぐに回収し…。


スクロールが始まったらすかさず使って即回収。


ボンバーの範囲が狭いキャラは片側だけにとどめておこう。

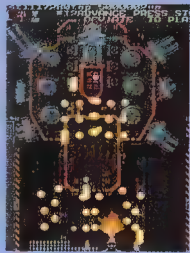
SEWAGE SYSTEM BOSS DEVIATE

〈第一形態〉

このボスは一面に埋め込まれた砲台から様々な攻撃をしてくる。まず開幕は弱点でもある中央部から、自機を狙う丸弾(小)と全方位に3発固まった丸弾(中)、これに加えて自機方面を狙ってやや適当に丸弾(小)ばらまきの混合攻撃。さらにこれにボス外周の砲台から青弾も出してくる。…と文章で書くとなにやら凄そうだが、スピードの速い自機狙いの丸弾(小)を少しずつ動いて誘導していけばよい。


第一形態は自機狙いの丸弾(小)を重視して有効しよう。

この後自機狙いの広角弾(中)×2が加わるが、この弾は遅く、また弾と弾の間も結構広いので、やはり自機狙いの丸弾(小)を中心に避けること。さらに長引くと、6つ埋め込まれたランダム砲台のうち、中央の2つが開いて攻撃を開始してくるが、砲台によって難度も変わってくる。ランダム砲台は計5種。


一定時間でこの広角弾×2が加わる。意外に遅いのでやはり丸弾(小)重視で。

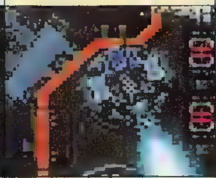
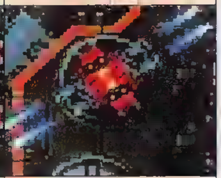
①ピンク弾1
②ピンク弾2
③青弾
④レーザー
⑤青弾回転

このうち問題となるのは③と④。③はスピードの速い自機狙いの弾で、ボヤボヤしてると狙い澄ました一撃に貫かれてしまう。④は自機をサーチしているので、やはり動かないと直撃する。小さく動いていこう。

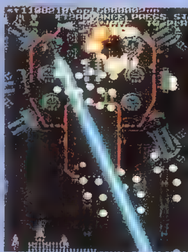
砲台が開いたら素早く種類を見極め、それに合わせた動きをすることが重要である。

このボスはこの形態で長引いたときが最も辛いので、危なくなったらボンバーを迷わず使ってしまうことをオススメする。中央部に一定ダメージで第二形態へ移行する。

下水道ボス"DEVIATE" ランダム砲台各種

ピンク弾1	ピンク弾2	青弾	レーザー	青弾回転
				
壊せる弾を出してくる。脇からブチ当たらないように注意。	ピンク弾砲台は2種類あり、直線か広がるかで若干の違いあり。	この砲台には注意。青弾はかなり速い。	わかりやすくいうと「直前の自機を狙う」感じだ。動きを止めず動きすぎず…。	激しい攻撃に見えるが弾が遅いので実は意外に楽。

〈第二形態〉

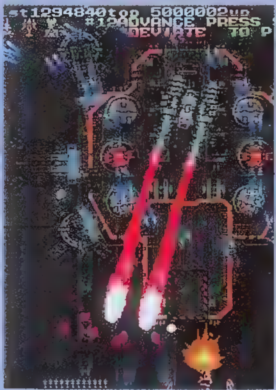

ショットの弱いD.DやマリアやゴールテンGは時間がかかるので押されやすい。危なくなったらボンバーだ。

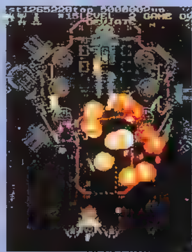
第二形態では中央の砲台がツインレーザーを撃ってくるようになる。自機を狙ってはいるものの、撃つ間隔は相当長いため、この攻撃だけなら避けるのは何も問題はない。

しかしやはりランダム砲台の攻撃が絡む。第二形態以降は弱点からの攻撃が変わるだけで、それ以外は6つのランダム砲台の攻撃のみになる。

ランダム砲台は「上→中央→下→上→…」という順で2つずつ開いていき、中央のときのみ外周の青弾砲台も開くようになっている。

〈第三形態〉


第二形態では弱点であるセンターからの攻撃がツインレーザーになる。意外に速いぞ。


ランダム砲台は上から順に開く。中央出現時には周りの青弾砲台も開く。

最終第三形態では、中央から連なった青弾——つまり事実上レーザーを3本ずつ出す。ただしこの弾はかなり遅いので、ランダム砲台重視で動いていこう。

このボスのポイントは「第一形態の対処」と「ランダム砲台の素早い見極め」、この2点だ。


第三形態の攻撃はレーザー状の青弾。あくまでランダム砲台に集中しよう。

いたる所に点数が…

STAGE2～4 ランダム面攻略
ZENOVIA AIRPORT

ちょいとボンバーを使うだけで君もすぐに100万近く稼げるぞ!!

担当：M.V.P

この空港面の特徴と言えば、「地形に勲章が多数隠されている」ということである。

勲章を育てれば、この面だけで軽く100万点はいくので是非だまされたと思って試してみてはどうだろうか?

A区間 空港入り口

最初に左右から紫色のザコが出てくる。こいつらは一度下までできた後に上に戻っていくだけで実はたいしたことないが、この後のトレーラーのことを考えていくと非常にうざったい存在となる。よって左側よりも右側を重視していこう。

この後には先程問題となったトレーラーが左から↓右からと2台くる。このトレーラーは動きが止まる前に赤い運転席部分を破壊するとなんとボンバーアイテム(大)、通称「デカボム」になるので是非成功させたい。トレーラーの赤い部分にはりつきつつ移動していけばいいだろう。1台破壊したらもう右から来ているので、アイテム回収はあとにしてトレーラーを破壊しにいこう。

B区間 ロビー

ガラス張りのロビーは、左右から戦車、そしてエレベーターに人がいるところだ。

ガラスは別に体当たりしても死なないので覚えておこう。


トレーラーの先端を停止する前に壊すと…ナイスな「デカボム！」

そして、右から戦車が左に向かって、左からの戦車は中央のターンテーブルを上に回って右に動いている。

戦車には青と緑のものがあり、青い奴は2本の弾を出してくる。

ここは地形に隠れて弾が見にくいのでポロッと死ぬことが多い。気は抜けないぞ。

さて基本的な動きとしては弾を真横から撃たれるとわかりづらいので、右からくる戦車の出現場所に位置しておいて即破壊をしていく。左からの戦車は様子を見つつときどき撃ちにいくぐらいでいい。

出現位置がスクロールで消えそうなぐらいで、左に一気に移動してボンバーを回収しつつ左からくる戦車の出現位置に重なろう。

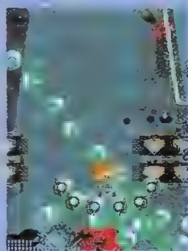

最初は右の出現位置で速攻破壊を心がける。


画面下まできたら左に移動して同じく速攻破壊を目指すといい。

ここで左右にエスカレーターが見えてくる。このエスカレーターには勲章が左右6個ずつ計12個隠されている。もう迷うことはない、ボンバーを使っていこう。

今度は左右に3台ずつ戦車がいて、中央に戦車が上から下に向かってくる。左右の戦車を倒してあとは中央の戦車に重なってスクロールに合わせて下がっていけばいい。

おっと、ここにもエスカレーターがあるぞ。もちろん勲章は隠されていて、左右3ずつ計6個ある。ボンバーの継続時間が長ければ、先程のエスカレーターのところで引きつけてボンバーを使えば、このエスカレーターも同時に破壊できる。試してみよう。


ボンバーが長時間ならば、ここのエレベーターから…


ここまで続くので計18万も稼げるのだ。

C区間 青い中型機×3

再びガラス張りがあり、これを抜けると緑のザコがちょこっと出てくる。こいつらは逃げる時に弾を吐いていくので頭の隅にでも覚えておくといい。

さて問題はここから。青い中型ヘリである。こいつはまず自機位置に合わせて最初に扇状に弾をドバーッとばらまく。そして時間差で自機を狙って速い青弾を1本スパッと出してくる。この時間差のタイミングが絶妙で、下ではじめの扇状ばらまき弾をよけているところにちょうど速い青弾がくるようになっている。

慣れれば下でよけてもいいが、オススメは左か右に位置しておいて最初の扇状の弾を大きく外側をよけるようにしてしまう方法。これだと弾のすき間に入ることがないのでよけやすい。

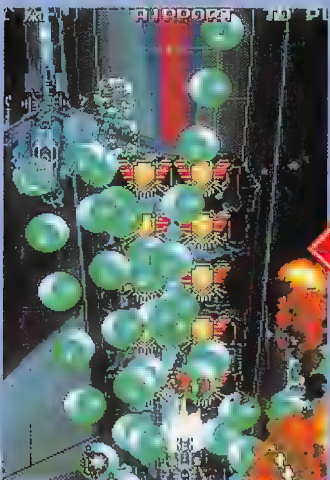
まずは中央やや下の左に位置しておく。そして扇状の弾がきたら弧を描きつつ右へ移動していく。これで大丈夫だ。そうしたら今度はその位置から逆に向かって2回目をよけていこう。

注意するのは2回目のばらまきで倒せなかった場合。この場合青い中型ヘリは画面外に逃げつつ3回目を撃ってくるのである。こうなってしまったらなるべくすぐに逃げたほうがよい。

さて、青い中型ヘリは1機では終わらない。左、右、左の順で3機出現してくるのだ。よって1機目に手間どると2機目が出現してしまってどん


まずここからスタートして弧を描くように移動して…、


こういうふうにすべてを大きくよけていけばいい。


2機目は少し粘ってからボンバーを使えば、点数がたんまり!!

どん押されてしまうのである。「じゃあ攻撃力のない機体はキツイんじゃないの?」と思うだろう。だがここで背景に注目してほしい。

背景の大型ロケット。これにはもう、勲章がたんまり隠されているのだ。つまり、ボンバーを使ったほうがいいのである。なんと16個もの隠し勲章があるのだ。しかも、青い中型ヘリをボンバーで倒すと3万点ゲットできるのだ。つまり、押される前にもう2機目に対してボンバーを使っていくといい。最初のトレーラーのところでボンバーをきちんと取っていれば何の問題もないだろう。

D区間 大型砲台

青い中型ヘリを抜けると背景のロケットにザコハッチ、左右に砲台が3つずつ並んでいる。

注意したいのは左右の砲台。ここから長い青弾を撃たれるので、ザコとからんで実はかなりよけにくい。片側の砲台を1つずつ確実に倒していこう。

ここを抜けるとスクロールが止まり、中ボスの大型砲台がたたずんでいる。

こいつの攻撃は中央の主砲からの弾(超速い)、左右の小型砲台からの青弾である。小型砲台をある程度倒すと、その上部のハッチから丸弾を出してくる。



注意するのは中央の主砲である。左右に大きく動きつつ小型砲台の弾をかわしていき、主砲が狙いを定めたら、スッとよけていこう。とにかく大きく動けば問題はない。


左右に大きく動いていくと死ぬことはない大型砲台。

E区間 ボスまで

大型砲台を抜けると、あとはボスまでまっしぐらだが、左右のハッチからのザコが結構うざったい。ここで再びボンバーをおすすめする。ハッチは勲章になり、先程の大型砲台の少し上の左右にある黒い燃料タンク(?)も1つ1万点で破壊できるからだ。ボンバーなしでも少し注意していけば死ぬことはないと思うが…。


この黒い燃料タンクもボンバーで破壊できるぞ。

ZENOVIA AIRPORT BOSS BAZZCOK

攻撃は右下の表のとおりであって、この中に注意したい攻撃がいくつかある。

ランダム弾について

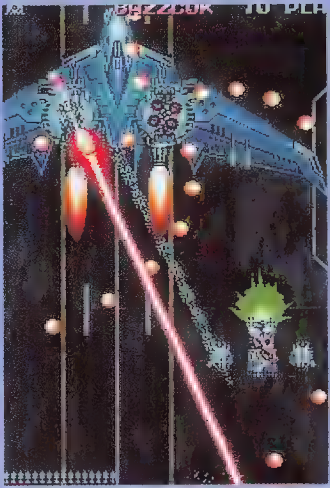
最初、左右砲台からくる攻撃は以上の3つかランダムで選択される。左右同じ攻撃の時もあるが、左右別々の攻撃の組み合わせもあるので注意したい。

①赤いレーザー
②5WAY青弾
③丸弾回転撃ち

①の赤いレーザーは自機を狙って発射され、そこから自機を狙ってワインダーしてくる。出はじめの一瞬は判定がないのでビビらないように。基本的に左右どちらか広いほうに大きく逃げよう。

②、③は見てよけていくしかない。足の速い機体ならば②は5WAYの外側をよけていくとよい。

これらの攻撃でキツイのが①との組み合わせできた時。とにかくすきまを見つけて大きく動こう。


レーザーとの組み合わせがキツイ。常に大きく素早く移動せよ。

BAZZCOK攻撃表

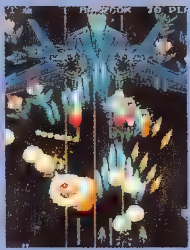
●左右砲台→ランダム弾
↓破壊
●ハッチが開く→突攻ザコ
↓破壊
●ハッチ破壊→青弾モード

本体から広角弾 ←

ザコモード

左右の砲台どちらでもいいが、壊すとその翼の後ろのハッチが開きそこから自機を狙ってザコが特攻してくる。なるべく正面から対処していかないと体当たりをくらうので注意。

2つとも砲台を壊すと、中央の本体から丸弾(小)を広角に出してくる。外側を大きくよけていくようにすること。ただし、ここではザコもいて勲章を出すので広角弾に邪魔されて勲章を落としやすいので十分に気をつけること。早めに勲章をとりにいくのがポイントだ。


ザコの特攻が嫌らしい。勲章も逃がしやすいので要注意。

青弾モード

自分が貫通弾で、しかも本体にダメージを与えないようにしてザコで稼ごうとするとなりやすい青弾モード。ザコハッチを壊すと5WAYに青弾をひっきりなしに撃ってくるようになる。

はっきり言って広角弾とこの青弾の組み合わせ攻撃はキツイ。貫通弾を持つキャラは本体重視でいけば速攻でこのボスは倒せるので下心を出さないこと。


こうなったらヤバイぞ!! 本体をすぐに壊していこう。



もう「スペシャルゲーム」はやってみた!?

RAIDEN FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE

1面の隠しボーナスと10万点勲章の育て方を紹介だ!

担当：GED

第3形態には新たな遊びが隠されていた!

第3形態はジャッジやライデンが機体セレクト画面に表示されるようになっただけではなかった。なんと、新たに「スペシャルゲーム」が遊べるようになっていたのだ。

ただ、これはテストモードのゲームセッティング中に新たに追加された項目「スペシャルゲーム」をONにしていないとプレイすることができない。もし入荷から6週間を過ぎているのにスペシャルモードが選べない場合は、店員さんにお願いしてみるといいだろう（もちろん、店員さんも忙しいのだろうから、あまりわがまま言うのも困りものだが）。

スペシャルゲームは、いわゆる「ボスキャラオンパレードモード」。1面から最終面までのボスキャラが次々と登場するぞ。真のラスボスも登場するので、まだクリアしていないというプレイヤーは、ぜひこのモードでボスキャラの攻撃パターンを予習しておくことをオススメする。各ボスキャラの前には、ちゃんとパワーアップアイテムも出現するのでその点も心配なく。

前作よりもかすりが熱い!

前作にもあった「かすりボーナス」は今作でも健在。かすりボーナスとは「敵弾が自機をかすめた時に入るボーナス」のことで、クイックショットなどのように画面に文字表示はないものの、敵弾がかすめているあたりに火花が散っているので、かすっているかどうかはすぐに分かるはず。

敵弾をかすらせるというかなり危険な行為なので、初心者は無理に狙う必要はないが、腕に覚えのある上級者はどんどん狙ってスコアを伸ばしてほしい。前作よりもかすり時のスコアが高いので攻めがいがあるはずだ。

ただ、かすりはあくまでも最後の稼ぎ手段なので、隠しボーナスもろくに取れていないなら、まずそちらを優先させることをオススメする。



この火花が「かすり」の証。連射弾=ボーナスと思って間違いない（危ないけど…）。

スタートボタンでハイスコアをチェック!

前作では、プレイ画面上部に表示されてたハイスコア。今作でそこに表示されるのはその日のハイスコアだが、前作同様ハイスコアレコードはしっかり記録されている。

ハイスコアランキングは、デモ画面をボーッと見ていればそのうち表示されるが、デモ画面中にスタートボタンを押せばすぐに確認することもできる（もちろんコインを入れていない状態で）。

スタートボタンを押すごとに「機体別ハイスコア」や「機体使用率」などに切り替わるので、自分の使用機体のハイスコアをチェックするなり、スコアの低い機体を探してさりげなく更新しておくなり、好きなように活用しよう。

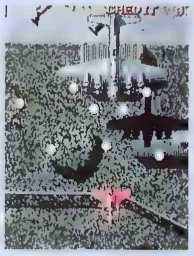
前作でスコアが稼げるジャッジスピアばかりが並んでいたが、今作では機体別集計になっている。比較的スコアが低くなりがちな機体を使っているプレイヤーにうれしい配慮といえよう。

ちなみに、今作も「電源投入直後は通常時より難度が低い」システム（!?）は健在。個人的には常に一定難度であってほしいと思うのだが…。

1面（味方前線基地）「隠しボーナス」一覧



スタート直後の左の小屋に乗っていると、小屋の下からミクラスが出現。



A10を弾を撃つ前に壊すとクイックショット(5千点→5万点)。



MA2を弾を撃つ前に壊すとクイックショット（3千点→3万点）



迷彩A機（エイジスⅡC）を踏みつぶして進むこの戦車。壊さずに左から来るトラックを突っ込ませると…、



トラックが炎上して戦車も誘爆する。そして、右上の中型機の影からミクラスが出現。



MG1を弾を撃つ前に壊すとクイックショット（1万点→10万点）。



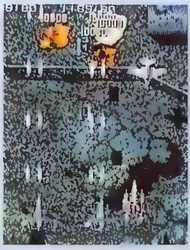
MG1に撃たれる味方戦車を守ってあげると各10万点で、3台すべて守るとミクラスが出現。



MG1の主砲だけを壊して動かなくなるのを待ってるとフェアリー出現(10万点)。すぐには取らず、ボムアイテムを出すのを待ってから取ろう。撃ち殺すと10点なので注意。



ボスの前方砲塔&共通砲塔は左右同時破壊で各10万点。



味方前線基地が2面にきた場合、残機0だと2機で、残機1だと1機の援護を受けることができる。ノーミスだと援護なし。援護機が破壊した敵は一律1万点入る。（クイックショットも1万点だが…）。

前号のお詫びと訂正　前号の「隠し機体使用法」のスレイブにおいて「以上のコマンドを入力すれば1/16の確率で使用できる」という表記がなされていなかったことを深くお詫び申し上げます。

こうして育てる！

1面10万勲章講座

「10万勲章の育て方が分からない」「なるべく早く勲章を育てたい」プレイヤー必見！

まずはラウンドセレクト

初級プレイヤーと上級プレイヤーとの大きな差であり、飛躍的にスコアを伸ばすための稼ぎの初歩ともいえる「10万点勲章」。「育て方がよく分からない」とか「早く育てるパターン教えてよ」という声にお応えして「1面で勲章を10万点まで育てる」パターンを紹介しよう。

使用機体はもっとも人気が高いと思われるジャッジスピアだが、もし他の機体でも十分参考になるはずなので、使用機体が違ってもとりあえず読んでみてほしい。

まずは、ラウンドセレクトで前線基地スタートにする。今回オススメの「前線基地スタート」は、「コイン投入後のタイトル画面でレバーを上または下＋スタート」だ。それではいってみよう！

ザコ戦車で中勲章を800に

まず最初のミクラスに重なって小勲章を回収し、MAX（90点）まで育てる。

そして、正面からくる大量のザコ編隊に混ざっている青ザコの勲章をすばやく回収し、右上から出現するMA2に備える。

MA2を撃ったらすばやく勲章を回収し、戦車群を撃ちに画面上部中央へ。

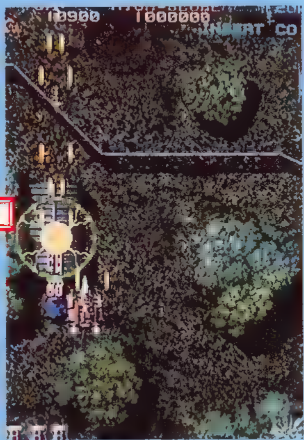
中勲章は、小や大の勲章のように一気にミクラスで育てるのではなく、ザコの出す勲章でコツコツと育てていく。中勲章の育て方は写真2～8を参照してほしい。

写真3～5にかけての戦車群は、べつにこのパターン通りでなくてもかまわないが、「戦車2台につき1個の勲章が出る」という法則をふまえてしっかり回収していこう。勲章を出さない戦車に重なる必要はないが、出す戦車はちゃんと重なって（厳密にはかぶりつき）手際よく勲章を回収していこう。

画面上に点の低い勲章が残っている状態だとそれ以上育たないので、この戦車群で効率良く勲章を育てるためには「戦車に重なって破壊し、破壊と同時に勲章を回収する」必要があるのだ。「ザコ戦車は自機が至近距離にいると弾を撃ってこない」ので、重なることは弾封じの効果もある。

写真8のシーンは、右の戦車の撃つ速弾に注意。撃ってくるタイミングは決まっているので「右から飛来するザコ編隊を下がりながら撃って1発目をかわし、中型機の弾を抜けて左の戦車を撃ちにいくときに2発目をかわす」というふうに誘導して完全パターン化してしまうと楽。

写真9で右下の戦車を撃ちにいくときは、ミクラスの出現条件となる戦車を破壊してしまわないように注意しよう。



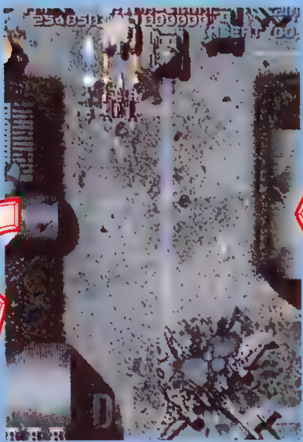
〈写真1〉最初のミクラスに重なって小勲章を90点に。



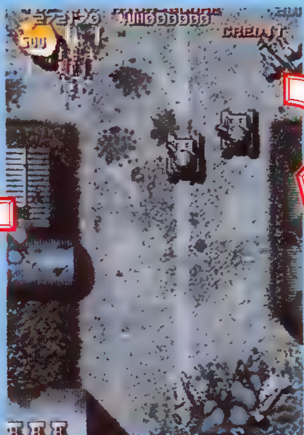
〈写真2〉青ザコの勲章（100点）を回収して下がり、MA2を撃つ。破壊したら勲章（200点2個）にかぶりつき、そのまま上へ。



〈写真3〉画面上部中央の戦車×2を破壊して勲章（300点）を回収。すぐに左上へ。



〈写真4〉左上の速弾戦車を破壊したら、すぐ右にいる戦車を1台だけ破壊して勲章（400点）を回収。



〈写真5〉そして、左上の戦車を破壊して勲章（500点）を回収し、下へ。このとき弾を封じていない右下の戦車に弾を撃たれるので下に回り込みつつ撃ちにいく。



〈写真6〉右下に残っている戦車×2を破壊し、勲章（600点）を回収したらそのまま右へ。



〈写真7〉画面右から出現する戦車を撃ったら左に切り返し、画面左から出現する戦車の勲章（700点）を回収。



〈写真8〉中型機に撃ち込み、左に戦車が出現したらそちらへ。左の戦車は撃ってこないが、右の戦車は速弾を撃ってくるのでに注意しよう。



〈写真9〉中型機の出すスレイブアイテムを無視し、右下の戦車を撃ちにいく。この戦車の勲章で中勲章は800点に。



〈写真10〉スレイブアイテムを取ってミクラスに重なり、大勲章を一気に9000点まで育てる。



〈写真11〉あとは、MA×3と青ザコ×3の勲章（計9個）を画面にバラまけば「10万モード」発動！



〈写真12〉左の戦車が被弾する直前にボンバーを発射！ボンバー中にすばやくこのラインに合わせておこう。



〈写真13〉前に出て3発目の弾を受けミクラスが登場。3発撃った砲塔は、さっさと破壊すること。



〈写真14〉このミクラスとザコ戦車の勲章で10万勲章に！やったぜ！

前作同様、すべての勲章をMAXまで育てる必要はないので、中勲章を800点まで育てたらスレイブを取ってすぐにミクラスに重なろう。これで大勲章は9000点に。「1万勲章を画面内に9個以上表示させる」のが10万モードの条件なので、写真10の直後に出現するMA2（勲章を2個出す）×3機＋青ザコ3機を使って条件を満たす。これで画面内の勲章が爆発し、10万モードがスタートする。

タイミング命！

あとは、中型戦車から味方戦車×3を守り、ミクラスで特大勲章を育てるだけ。とはいっても「中型戦車を速攻で破壊して味方戦車を守る」ってのはダメ。「発砲させて、なおかつ守る」のがミクラス出現の条件だからだ。

1台目が被弾する限界ギリギリまで引きつければ、ボンバー1発で敵弾を3発すべて消すこともできるが、タイミングがシビア。ここは1台目が被弾する直前にボンバーを使い、爆風が途切れたときに撃たれる3発目の弾をスレイブで受けるパターンをオススメする。

ボンバーを発射したら、すぐにスレイブ受けのためにライン合わせをする。中型戦車や右上の速弾戦車などの弾は、すべてボンバーの爆風が消してくれるので落ち着いて合わせよう。写真12のように滑走路のセンターラインに自機の左端を合わせ、ライン合わせがすんだら前に出て弾を受ける。これでミクラスが出現。ボンバーの最中にショットを撃ってしまうと中型戦車本体が壊れてしまうので、ここでは撃たないように注意しよう。

味方戦車を守りきったら、すぐに中型戦車の砲塔を破壊する。ボンバーだけでかなり中型戦車にダメージを与えているので、少し撃ち込めば砲塔はすぐに壊れるはずだ。

残った中型戦車本体とザコ戦車は、近づいて弾を封じることができるので、砲塔さえ壊してしまえば安全にミクラスの勲章を回収できる。本体の回転砲台は回転中に弾を撃ってくるので、回転が止まるのに合わてミクラスに重なりにいこう。べつに中型戦車本体は破壊してしまってもかまわないのだが、フェアリー1発10万点＋ボンバー1発がもったいない。

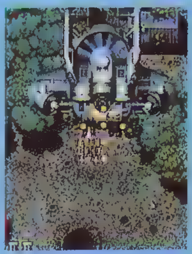
ミクラスで9万まで育て、ザコ戦車の出す勲章で「10万勲章」の完成だ！

ついでにボス攻略

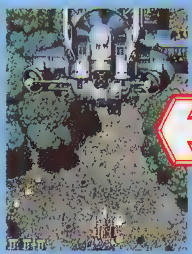
このボスで難しいのは、第2形態の「自機を狙う挟み弾&正面への速弾連射」の混合攻撃。安全にいくなら、正面をさけて連射弾の外で避けることをオススメする。これ以外の攻撃は落ち着いて正面で避けていれば問題ないだろう。

稼ぐ場合は、同時壊し2セット＋かすりを3回狙う。

かすりは、第1形態の遅い3WAYで狙っていく。3WAYは正面にしか撃たないし、撃つ前は停止してくれるのでライン合わせも簡単。



なるべく上で待ちかまえ、



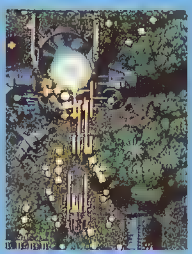
弾と一緒に下がってかすり続ける。



第2形態の「挟み弾＋正面連射」攻撃は、外側でおとなしく挟まれてしまえば楽。

かすりのときドンピシャの位置でないと、スレイブが敵弾を吸収してかすりの邪魔になることが多いので、この後挟み弾で両サイドのスレイブを消してしまったほうがいい。この挟み弾もかすりが狙いやすいぞ。

あと、撃ち込むと形態が変わってしまうので、同時破壊後は撃つのを止めること。かすりを3回繰り返すとボスは第2形態に。第2形態でのかすりは難度が高いので無理に狙わず、一気に撃ち込んで倒してしまおう。



第2形態の連射弾はこのあたりで待ちかまえ、弾の内側に入って撃ち込み、終了。

Wonder Line Up

みんな買ってね!! 珠玉のゲームミュージック

ナムコが誇る往年の名作を厳選してまとめた「ナムコクラシックコレクション Vol.1」のサウンドトラックアルバムが待望の登場!!



ナムコクラシックコレクションVol.1 アーケードサウンドトラック009
i/o:saman(NAMCO LIMITED)他
定価¥2,243（税抜¥2,136）WSCA00009
●封入特典/特製プレミアムカード(2枚)●応募特典/オリジナルキャップ●通常仕様　発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©NAMCO LIMITED

ゲーム業界を震撼させた史上初の体感型スノーボードゲーム「アルペンサーファー」。そのサウンドトラックアルバムが遂に登場!!



アルペンサーファーアーケードサウンドトラック010
i/o:B.K.O(NAMCO LIMITED)他
定価¥2,243（税抜¥2,136）WSCA00010
●封入特典/特製プレミアムカード(2枚)●応募特典/オリジナルキャップ●通常仕様　発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©NAMCO LIMITED

声優ファンを中心に高い人気を誇るゲームソフト「ウィザーズハーモニー」・「ウィザーズハーモニー2」。その楽曲を余すところなく収録したサウンドトラックアルバムが2枚組で発売決定!!



ウィザーズハーモニー1&2　音楽大全集
定価¥3,670（税抜¥3,495）
WSCA00011
●封入特典●応募特典オリジナルキャップ●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. ©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

NEW RELEASE 1/21 IN STORE

「ウィザーズハーモニー」・「ウィザーズハーモニー2」のB.G.M総てに加え、緋　鷹夜（cv岩男潤子）・ルミナ=ティンカーベル（cv池澤春菜）が歌唱する「ウィザーズハーモニー2」のオープニング・エンディングを完全録!! さらにボーナストラックとして緋　鷹夜（cv岩男潤子）・ルミナ=ティンカーベル（cv池澤春菜）の録り下ろしスペシャルメッセージも収録!!



アーケードサウンドトラック001EX
鉄拳3
●定価¥2,854 WSCAX10001



アーケードサウンドトラック003
アルマジロレーシング
●定価¥2,854 WSCAX10003



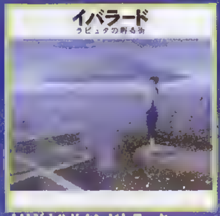
アーケードサウンドトラック004
アルペンレーサー2
●定価¥2,548 WSCA00002



アーケードサウンドトラック006EX
プロップサイクル
●定価¥2,854 WSCAX10004



アーケードサウンドトラック008EX
トーキョーウォーズ
●定価¥2,854 WSCAX10005



オリジナルサウンドトラック
イバラード〜ラピュタの降る街〜
●定価¥2,548 WSCA00006



オリジナルサウンドトラック
クールボーダーズ2
●定価¥2,548 WSCA00008



アーケードサウンドトラック002EX
タイムクライシス
●定価¥2,854 WSCAX10002



プレステーションサウンドトラック001
ゼビウス3D/G+
●定価¥3,670 WSCA00001



アーケードサウンドトラック005
エースドライバーシリーズ
●定価¥2,548 WSCA00003



アーケードサウンドトラック007
ファイナルハロン
●定価¥1,8[illegible] WSCA00004



アーケードサウンドトラック009
アクアジェット
●定価¥2,243 WSCA00005

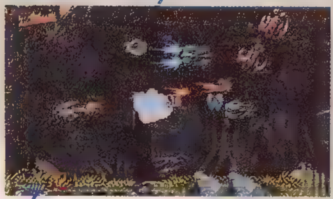


アーケードサウンドトラック
ブラッディロア
●定価¥2,548 WSCA00007

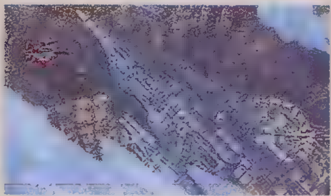
ポニーキャニオン・ゲームミュージックフェア開催中!!
全国のフェア実施店にてポニーキャニオン扱いのゲームミュージックCD(もちろんワンダースピリッツ作品を含む)をお買い上げいただくと¥3,000毎に一点、人気ゲームキャラクターをプリントした特製クリアファイルをプレゼント!!
※特典が無くなり次第、フェアは終了させていただきます。予めご了承ください。
●問い合わせ先／(株)ワンダースピリッツ
Fax:03-3226-7498

ワンダースピリッツのホームページ見てね!! http://www.c-d.co.jp

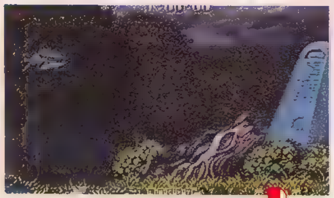
346メガの職人芸、



「生物」のいない森を進む。かつて「生物」だった者たちに襲われながら…。

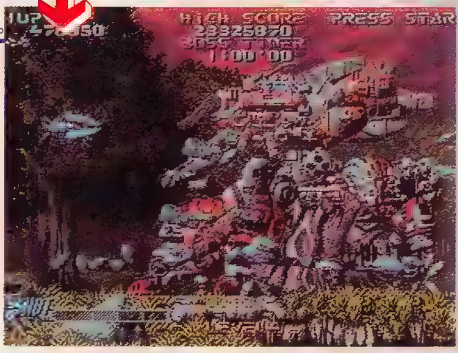


クレーター上空を悠々と飛行する巨大空母。悪夢が始まる――。



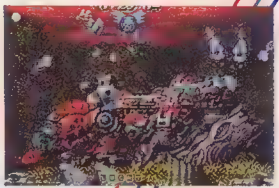


森の中、ひっそりと佇む石碑を突き破って出現するステージ1ボス。



荒廃したスペースコロニー内に広がる、砂漠化しかけている森。人の姿はもちろん、その他の動物の姿も見えない。
ところどころにクレーターが開いており、激しい戦闘の跡を物語る。

攻撃こそおとなしいが、茂る木々を打ち倒して進むさまは圧巻。







出口は閉ざされたかに見えた。しかし、ボス自らが扉を開ける。絶望の招待状とともに――。



コロニーの通路をひたすら突き進む。奥行きのあるスクロールが気持ちいい。

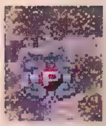
STAGE1「砂漠と森」〜THE DESERT OF GRAND SHELL〜



〜THE ROUTE OF NEMESIS〜

ITEM

●パワーアップ



アイテムキャリア破壊で出現。1つ取るごとに攻撃力1段階アップ、レベルMAX時は300点のボーナス。

●ボーナスジュエル



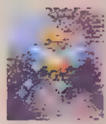
ザコ敵を8機倒すごとに出現。8個取るごとに得点が上昇し、最大8万1560点までアップする。ただし、1つ取り逃すごとに1段階下がってしまうので注意するように。

●ラッキーパネル



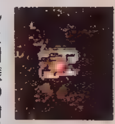
ボーナス編隊を全滅させる度に1文字ずつ出現。1ステージにつき5編隊ずつ設定されており、5文字すべて揃えると、ステージクリア時に「ラッキーパネルボーナス」が入る（すべて揃えなかった場合、一文字1000点）。

●レートアップエンジェル



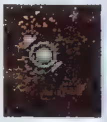
付けている間、ノーマル&ラピッドショットで倒した敵に一律の倍率がかかるようになる。最初は2倍だが、取らずに逃がし続けると…。

●デコイ



2人同時プレイ時でのみ出現する。ボーナスジュエルと同様の効果があるほか、一定時間100パーセント敵の攻撃を引き付けることができる。また、この間は時間に比例してボーナス点が加算される。

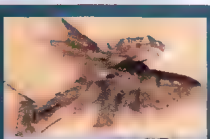
●ステルス



これも2P時のみ出現。デコイとは逆に、敵から狙われなくなる（ただし時間ボーナスはなし）。

VISUAL

ブレイジングスターでは、前作（パルスター）から引き続き「3DCGレンダリング」を採用している。ネオジオというハードそのものでは高度な3D処理を行うことは難しい。そこで、他のハードで緻密な計算から3Dモデルをつくり、そのシルエットを「一枚の絵」として記憶、2Dとして扱っているのである。
これにより、3Dの持つリアルな画像と2Dのスピード感をうまく生かすことに成功しているのだ。





刮目せよ！

担当：はまー

BLAZING STAR

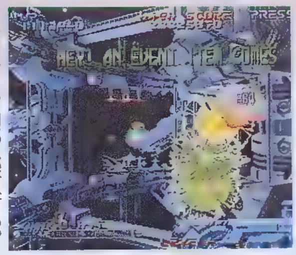
©YUMEKOBO1998

ブレイジングスター

STAGE3「軌道エレベーター」〜THE DEMON'S RING〜

惑星レムリアに降りるための軌道エレベーターがある宇宙ステーション。宇宙ステーション内部を抜け、軌道エレベーターへと向かう。

宇宙ステーション内部では、壊れた管理コンピュータが廃棄物を放出し続けている。



ステーション内部へ突入する。そこで待つのは、「生物」でも、「悪魔」でもない、ただのガラクタ…。



「殺す」という意識すらない、完全なる無機質があたりを包み込む。



エレベーターへと近づくにつれ、廃棄物は減り、敵が増える。防衛システムまではいかれていないらしい。



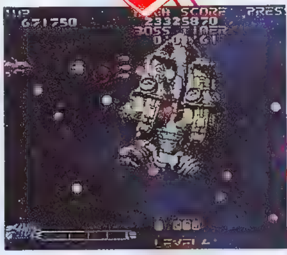
ついに軌道エレベーターへと到着。しかし、最後に行く手を阻むものが。ねじ伏せるしかない！

STAGE2「コロニー通路」

スペースコロニーの外へと通じる通路。ステージ1の森近くの基地より通路を抜け、宇宙へと飛び立つ。

通路出口では一度エアロックが閉じるが、皮肉にもボスの強力なレーザー攻撃により破壊され、宇宙への道が開ける。





パーツを破壊されると、形態を変えて再度攻撃してくる。長期戦は避けられない。





ついにコロニーを破壊してしまったステージ2ボス。その火力を受けとめられるのか!?

ADVICE

この号が出る頃にはすでにゲームセンターでもお目にかかれることと思う。具体的な攻略は次号からだが、とりあえずワンポイントを紹介しておこう。

●オススメ機体は？

一応、特にキツい機体はないが、比較的楽に先へ行けるのは「ウィンディナ」か「ペプロス」。チャージショットブレイクが広範囲をカバーし、ラピッドショットの威力も高い。

●ラピッドショットを使おう

一見チャージショットの破壊力が高そうだが、実はラピッドショットもバカにならない。稼ぐ場合はともかく、ボス戦やキツい場所ではラピッドショットで進んでみよう。

●ブレイク後はアイテムを取ろう

チャージショットブレイクを使った後は、一定時間（機体によって違う）チャージができなくなってしまう。しかし、この状態でボーナスアイテム、もしくはパワーアップを取ると、この「チャージ不能時間（硬直時間）」がリセットされ、すぐに溜められるようになるのだ。敵の多いところで活用しよう。





ブレイクが終わった直後にボーナスを取れば、

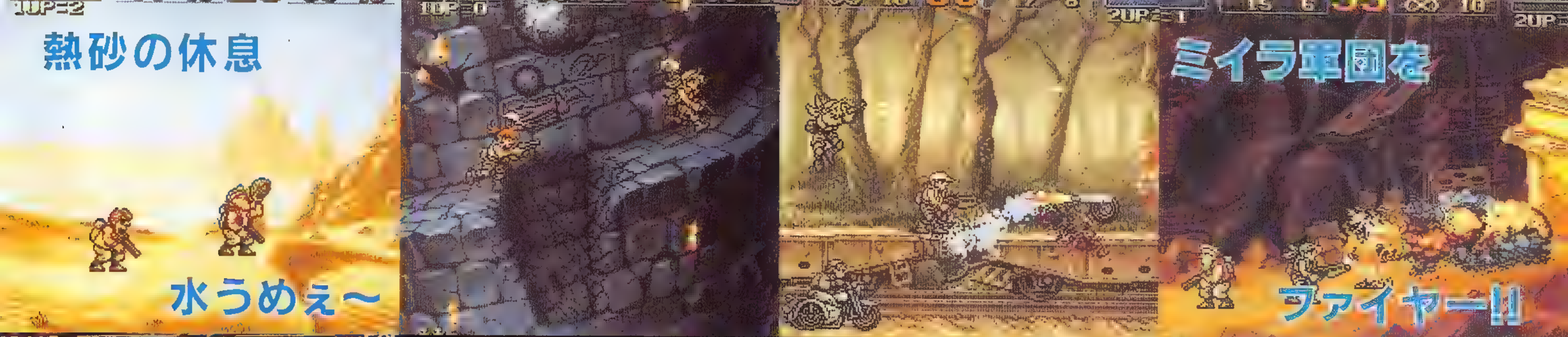
すぐに再び溜められるようになる。

SOUND



本作のBGMは、いろんな意味で「古き良き時代」を思い起こさせてくれる。シューティングを盛り上げるビートに加え、世界を演出するテーマ性も高い。

また、現在の技術力からみればネオジオの音源は決して高い性能ではないが、「キレイ」な音を実現している。ぜひ一度、音の良く「聴」こえる筐体（できればヘッドホン）でプレイしてみて、いや聞いてほしい。





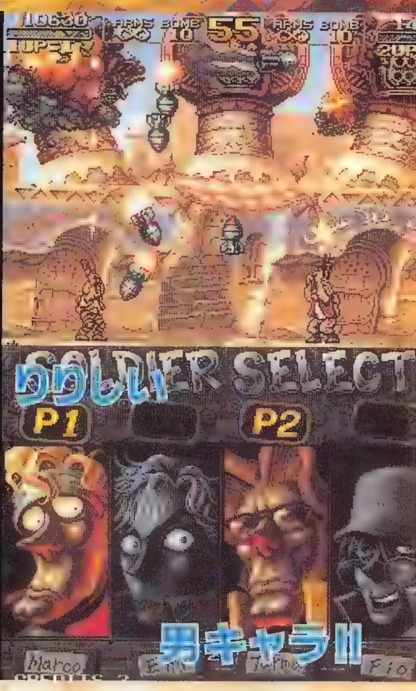
超良質アクションゲーム再び

METAL SLUG 2

©SNK 1998 TM

前作をはるかに上回るスケールで戻ってきたメタスラ2!!
もはや何も語らずともいいだろう。

担当：MVP



2年の歳月が流れ、あの名作が再び戻ってきた…。

「メタルスラッグ2」は、前作メタルスラッグの続編で、横スクロールアクションシューティングゲームである。

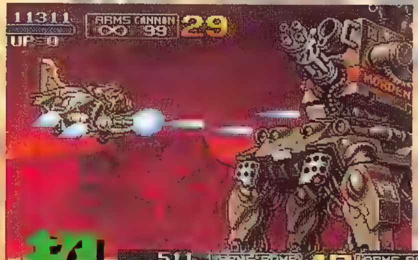
アクション系のゲームが少ない中、唯一ネオジオのみがその火を消さんと良作を出し続けている。

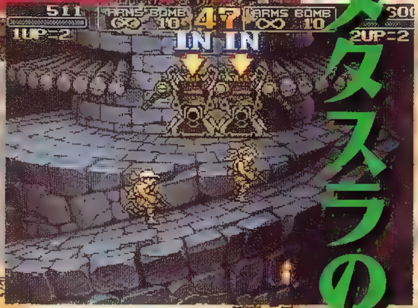
その中でこのメタルスラッグ2は、その超絶なる描き込みやユーモラスながらもド派手な戦闘による爽快感をよりパワーアップしている。

まぁここにある写真を見れば一目瞭然、「面白い」のだ。

これがメタスラの神髄だ

超強力!!







今回新たに加わった要素として、メタルスラッグの最新鋭機種がある。飛行機、ラクダ、パワーローダー(?)がそれで、いずれも強力な火力が予想される。

また、プレイヤーも前作のマルコとターマに加え、エリとフィオの2名の女性キャラも登場する。上の味のあるキャラセレクトを見てくれ!!

あの演出は

今作も健在



このほかにも、自分のショットアイテムがふえたり、Cボタンで使う手榴弾にも種類ができたり、メタルスラッグのキャノン砲にも徹甲弾が入ったりと、強力なモーデン軍に対抗するための武装強化も見逃せない。

そしてメタスラと言えば忘れられないのが、敵味方を問わず兵士一人一人に豊かな表情があるということ。

息を吸ったり吐いたり、戦場で一時の休息を取ったり、中には食事を作ったりと、どれもが細かく書き込まれていて、前作ではプレイの時に隅々まで見回したものだ。こういう細部にこだわった演出は今回も十分に期待出来る。ただ見てるだけで面白いはずだ。

とにかくざっとあげただけでももうすでに面白さが伝わってくるこのメタルスラッグ2。前作の出来の良さがあるだけに超期待できるぞ(言い切った)!!

最後にどんなステージがあるかを見てみよう。

砂漠、遺跡、鉄道など、それぞれ特色のある、全6面の戦場が君を待つ!!


アミューズメントメディア総合学院
98年4月 いよいよ
大阪校開校
夢のままでは終わらせない。
キミの明日を応援したい。
98年度第一期生願書受付中！
現場直結主義でクリエイターを養成
大阪校・本科【全日制】
■ゲームクリエイター科（2年制）
■CGアニメクリエイター科（2年制）
■声優タレント科（2年制）
■コミック科（2年制）
■ノベルス・ライター科（2年制）
大阪校開校記念
第一期生特典！
第一期生特別奨学金を
入学者全員に授与！
入学者全員・東京ゲームショウ
見学ツアー開催！
大阪校説明会
■ 2／11（祝）
■ 2／28（土）
■ 3／14（土）
会場／江坂研修会館 14：00 開始
声優適性オーディション
2／22（日）
大阪校
才能発掘学院
東京校
アミューズメントメディア総合学院
【大阪校開校準備室】 〒564-0052 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅／地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分
【東京校事務局】 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
■学費が心配
■親の理解がほしい
■プロになりたい
そんなことならすぐ電話
資料請求・説明会の
お申し込み、お問い合わせも
大阪校・入学ホットライン開設中！
フリーダイヤル 0120-41-4648
入学相談
毎日受付中！
入学案内
無料進呈
【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名
■ハガキ：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメストⒶ係
■FAX：03-3406-5070
〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/

COMCEPTS

このコーナーは、ゲーメストで連載が終了したゲームの中で、今なお、ゲームセンターに存在し、プレイされ続けているゲームに焦点を絞り、再度有益な情報（攻略）を提供することを趣旨としている。

リクエスト募集中！

ゲーセンじゃあ…まだまだ現役くん

～今回のお題～

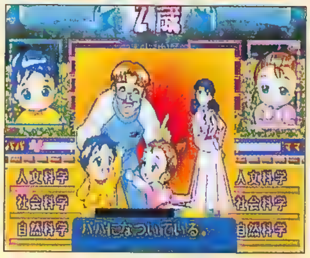


©(株)ナムコ

イベントはわけわかんないし子どもは変なふうに育つし、もうっ！って感じでやめちゃった人、もう1回ゲーセンへGO！

クイズだけれど育てゲー

というわけで、子育て2だ。このゲームはあくまでクイズゲームだけれど、半分は「育成ゲーム」。登場キャラとなるプレイヤーの子供たちが、ゲームを進めていく過程でどのように成長していくのか、それを見るのがはっきりいって楽しいのだ。もともと「育てゲー」には興味がない、という人から見れば単なるクイズゲームなんだろうけど、育てゲーの好きな人間ならばこれはなかなか魅力的な作品のはずだ。



レッツ子育て！さあて、どんな子供になっていくのかな？はじめに狙いを決めておくと目的意識ができて面白いぞ。

しかし…クイズが難しい！思うように育たない！

しかし、そうなのだ！双子が大きくなっていくのを見るのはいいのだが、「そんなの知るかい！」というような難しい問題が結構あるような気がする（俺比べ）。まあクイズゲームなんだからそういう問題があっても仕方ないか、とは思うが、これに加えて、「答えた問題によって子供のパラメーターが勝手に上がっていく」という二次的（ある意味本当の）問題にも頭を悩ませなくてはならない。「あ～！おたくになっちゃったよ！」とか、「お色気ねーちゃんできてたのにわんぱく小僧になりやがった！」といった展開は日常茶飯事だ。

クイズに答えられないのはそもそも満足いかないものだが、このゲームに興味を抱いて遊ぶ人にとっては、思うように子供が育たないのはなにより腹立たしいはず。なんとか狙ったタイプに成長させることはできないものか？

そこで…。

イベントを利用して、パラメーターを調整しよう！

やればわかることだが、このゲームは1年（1歳）ごとになにかしらのイベントが起こる。受験時期になると入試イベントが起こるのでパラメーター調整はできないが、それ以外の年は実にさまざまなイベントで楽しませてくれる。

このイベントでは、必ず4つある選択肢のなかから1つを選ばなくてはならないのだが、このときどれを選んだかによってイベントの展開とその後にもらえるパラメーターボーナスがかわってくる。

各選択肢は、4つのパラメーターに対応している。ということは、どの選択肢がどのパラメーターに対応しているのかをきちんとチェックしていけば、問題回答によってほぼランダムに変化してしまうパラメーターを狙った方向へ修正していくことが可能になるわけだ。プレイヤーの手によって意識的にパラメーターを操作できるのはこのイベントだけなので、ここはしっかり押さえておきたい。

というわけで、次ページにでかでかと掲載されている表。あれがパラメーターを変化させられるイベントのリストだ。どれを選ぶとどのパラメーターがUPするのかも付記してあるので、これを役立てて狙いどおりの子供になるよう修正していってほしい。

ただし、このイベント表は完璧版ではない。すべてを出してしまってはおもしろくないからだ。後半部分は是非とも自らの手で確認してみてほしい。

イベント操作たとえばこんなカンジ？

元気なヤツにしようとプレイ中。その様子を一部抜粋してみました。



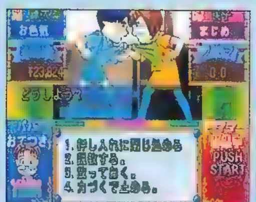
おりゃーっ!!甘ったれるんじゃねえ！もっと強くなれ、息子よ。



今度はなんだって～？むむ～、なるほど。しかし…。



ギャース!!なんて子供だ！しかしこれでわんぱくがUPするのだ。



イベントだ！兄妹ゲンカが始まったらしい。ここは当然「力づく」でしょう。



ありゃぁ～、答えただけなのに…。マセガキになっちゃったよ。



「自分らで考えな」と答えたら、なんと部屋を作り始めた。よしよし。



そんなこと言わないで仲良く使ってよ、と言いたいところだが…。



子供たちも中学生に。なになに、別々の部屋が欲しいって？

結果…



よっしゃ！2人とも随分わんぱくになってきたぞ。これぞイベント操作の力！

問題の傾向と対策!?

これもやればわかることなのだが、普段出題される問題に答えるだけでも、パラメーターは大きく変化する。出題内容が偏っていたりすると、イベント操作だけでは修正しきれない場合もしばしばだ。

「どんな問題が出るのか」についてはどうやらランダム（普通にゲームセンターで遊ぶ場合）のようなので、ときには「あきらめ」も必要になるだろう。例えば「お色気」を伸ばしたいのに、「おたく」パラメーターがUPする問題ばかりが続けて出題されたときなどがそうだ。

わざとゲームオーバーにするのもいいが、こうしたときには、はっきりいって「路線変更」するのがいい。問題に答えたことによるボーナス+イベントボーナスだと、そのパラメーターはかなりUPする。以降もそのパラメーターをイベントで上げ続けていけば、当初とは違っていても、狙った展開にもちこむ、という楽しさが味わえる可能性が高いわけだ。

当然「風の吹くまま気の向くまま」で、「結果どうなるのかわからないのを楽しむ」という遊び方もあるけどね。



後半は特に問題ボーナスが影響力強い。

恐怖…！難所「絵覚え問題」

「子育て2」の全問題のなかでおそらくもっとも難しいのが、小学校入学のときに出題される「絵覚え問題」だ。

はじめに数秒間一枚の「絵」を見せられ、直後にその絵を隠された状態で絵のなかの状況について質問される。なんのことはない、記憶力さえよければ楽勝な問題だ。

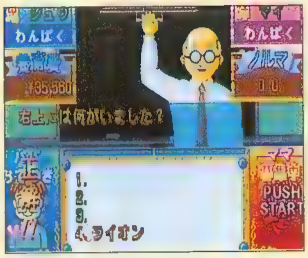
しかしはじめの1問くらいはよくても、2問目、3問目にいくにしたがって「絵」がどんどん複雑になっていく。しかも人間心理の裏をつくような嫌らしい質問をしてくるようになり、そのうち「絵をそのまま網膜に焼き付けでもしない限り答えられるかい！」といったレベルにまで達することがある。それほどのものが出題されることはあまりないが、運が悪いと（あるいはランクが高いと）下の写真のような問題がでることも…。

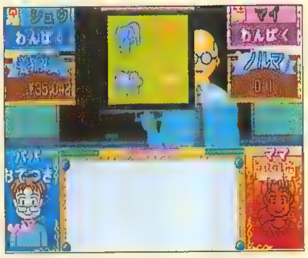


この程度なら覚えられるよね。全体を1枚の画像として覚えるといい。



まあ、こういう問題ははじめのうちだけね。





片方隠して友人などに出題してみよう。はっきりいってキツイ。

長く付き合おう

結局クイズなので、回数に比例してプレイ時間も長くなる。気負わずに長く遊んでいくといいと思う。ちなみにもし子育て2の次回があれば、通常問題のタイプ（答えるとなにがUPするのか）や入試問題、絵問題などについてはば～んと載せられる、かも。



まだまだ現役くん取り扱いゲーム募集

●住所
●氏名
●取り扱ってほしいゲーム名
●その理由
●このコーナーの感想

ただいまこのコーナーでは、取り扱い希望ゲームを募集しています。もう連載は終わっちゃたけど、もう1回やってほしいゲームがあったら上記のようにハガキに書いてゲーメスト編集部まで送ってください。ヨロシク。

イベントリスト

1回目・泣き出した！				
選択	一緒にお風呂	あやしつける	放っておく	外に捨てる
上昇値	お色気	まじめ	おたく	わんぱく
第2選択	一緒に泣こう	もう知らない		
2回目・泣き出した！				
選択	いかしたふんどし	紙おむつ	ママのパンティー	何もはかせない
上昇値	おたく	まじめ	お色気	わんぱく
消費	¥1000	¥2000	¥3000	¥0
3回目・熱でうなされている！				
選択	ママチャリで	陽気に肩車で	パパの車で	胸に抱いて
上昇値	おたく	わんぱく	まじめ	お色気
消費	¥1000	¥0	¥5000	¥0
第2選択	急いで妹を連れに戻る		とりあえず診てもらう	
4回目・おちん○んがない！なんで？				
選択	とぼける	誰かにもらいなさい	生物的に説明	映像教育
上昇値	おたく	わんぱく	まじめ	お色気
消費	¥0	¥0	¥3000	¥15000
5回目・兄妹ゲンカだ！				
選択	押入に閉じこめる	説教する	力づくで止める	放っておく
上昇値	おたく	まじめ	わんぱく	お色気
6回目・エビフライが1つ残った！				
選択	兄に食べさせる	妹に食べさせる	子供たちで分けさせる	やはりここはパパが
上昇値	お色気	わんぱく	まじめ	おたく
7回目・何で妹ばかり可愛がるんだよ！				
選択	お前も大好きだよ	無視する	お前が嫌いだからさ	お兄ちゃんだろ？
上昇値	お色気	おたく	わんぱく	まじめ
第2選択	なんとか説得する		さらに無視する	
8回目・お兄ちゃんと一緒にお風呂、やだ…				
選択	それでも一緒に入れる	妹を風呂に入れない	家族全員で入る	兄妹別々に入れる
上昇値	お色気	わんぱく	おたく	まじめ
9回目・ごちそうだ！でも妹ははずかしそう。なんで？				
選択	何も言わない	妹が大人になった	妹にきいてごらん	今日はお祝いだから
上昇値	おたく	まじめ	お色気	わんぱく
10回目・自分の部屋がほしい				
選択	がまんしなさい	仲良く分けなさい	パパの部屋をあげよう	自分たちで考えなさい
上昇値	お色気	おたく	まじめ	わんぱく
11回目・クイズ番組で優勝！賞品は？				
選択	赤色の箱	青色の箱	黄色の箱	緑色の箱
上昇値	まじめ	わんぱく	おたく	お色気
第2選択	今回はあきらめる		絶対あきらめない	
消費	¥5000		¥0	
12回目（18歳）・風呂上がりに下着姿でいる				
選択	ビシッと叱らねば	やはり注意しよう	でも惜しい気がする	別に問題ないだろう
上昇値	おたく		お色気	
13回目（19歳）・兄が留学から帰ってきた！				
選択	カラオケ	兄妹でドライブ	記念写真を撮りに	家族で食事
上昇値	わんぱく	色気	おたく	まじめ
消費	¥2000	¥3000	¥500	¥6000
14回目（20歳）・成人式だ！				
選択	ジャージ上下	振り袖	ダイヤモンド	ビキニ
上昇値	おたく	まじめ	色気	わんぱく
消費	¥500	¥100000	¥70000	¥150000
15回目（21歳）・最近化粧が濃い！				
選択	ひどい顔だな	化粧が濃いぞ	放っておこう	どこで覚えたんだ？
上昇値		まじめ		
16回目（22歳）・服が欲しいらしい				
選択	ママと一緒に	一人で行かせる	友達どうしで	パパと一緒に
上昇値			色気	わんぱく
消費	¥15000	¥0	¥15000	¥30000

操作には慣れた？

LiberoGrande™
リベログランデ

今回は、重要だけど難しいディフェンスについて攻略していこう。

担当：SHO

ボールの行方を知る

　自分視点でぐるぐる回るこのゲームは、とにかく自分がどちらの方向を向いているか見極めることが大切なのだが、それは自分に三角形の矢印がついているため、すぐに把握することはできるはず。

　しかし、それだけではフィールド全体を把握するのは難しい。

　例えば、自分がボールを持っていないときには、常に自分の視界の中にボールを入れておきたいし、「敵」、「味方」のどちらがボールをキープしているのかも知っておきたい。

　このように、オフェンスや、ディフェンスをするときも、とにかくボールの行方を知るということが上達への近道だ。そこで、瞬時にボールの行方を知らなければならない訳だが、その方法には二通りの手段がある。

　一つは、レバーをニュートラルにすることによって自動的にボールのある方向を向いてくれるというもの。

　レバーをニュートラルにすると、当然自分の動きが止まるということになるが、味方がボールキープしているときなど、余裕があるときや、落ち着いてボールの行方を見るときに使うといい。

　二つ目は、Bボタン（真ん中のボタン）を押しっぱなしにすることによってボールのある方向に走っていくというものだ。

　これは、相手チームにボールを奪われた時などに非常に役立つ方法だが、小刻みにパスでつなぐ相手には、走りながら方向転換するため、無駄な動きが多く、少々やっかいだ。

　そんなときにはレバーニュートラルの方法と、うまく使い分けることによって無駄のない動きでボールを追うことができる。

　この二つのうち、どちらを使うかは状況に応じて使い分けるのが望ましいが、初めのうち難しいので、Bボタンを押しっぱなしにする方法だけを使って、ボールの行方を確認するほうがいいだろう。



ボールを見失ったときには、



レバーをニュートラルにすればOK。



走っているときでも、



Bボタンを押しっぱなしにすればボールの方向に走るぞ。

ディフェンスを覚える

　ボールの行方を把握できたら、次はディフェンスを考えていこう。

　いきなりディフェンスというのも不自然だが、このゲームはオフェンスよりもディフェンスのほうが非常に難しく、かつ重要だ。

　オフェンスに関しては、次回に紹介する予定なので今回はディフェンスをしっかり覚えてほしい。

　さて、一言にディフェンスといっても、自分でできることは限られてくる。

　ディフェンスの方法は、味方にスライディングの指示を出す方法と、自分が直接ボールを奪いにいく方法の2種類がある。

　それぞれ、いくつかの注意点があるので、各個に紹介していこう。

味方に指示する場合

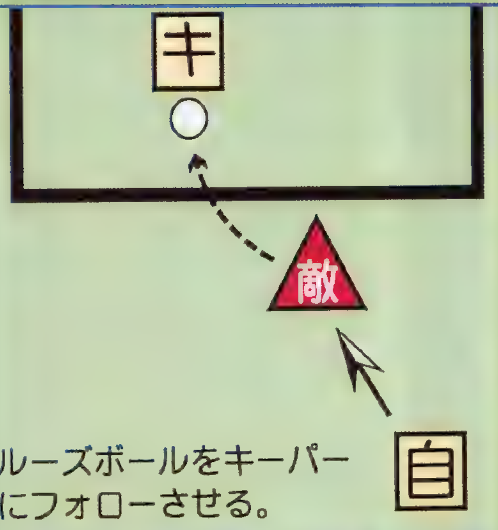
　マークがついた味方選手が相手選手の近くにいるときに、Aボタンを押すことによって、スライディングの指示を出すことができる。

　しかし、ただ単にAボタンを連打しているだけでは、相手のボールを奪うことはできない。しかも、スライディングなので、たとえスライディングが成功しても、こぼれ球を相手の選手に拾われることもあるのだ。

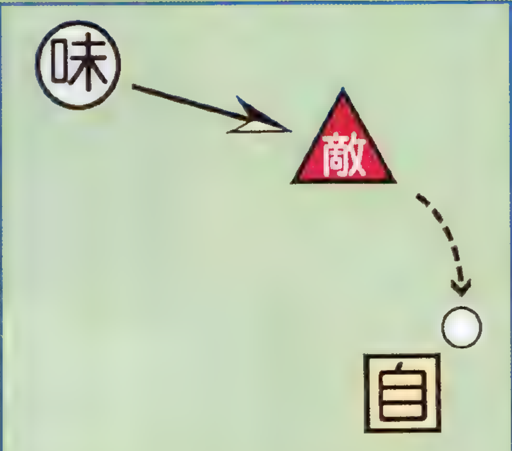
　それを少しでも確率よくボールを奪うために、注意した



なるべく敵の近くでスライディングすること。



ルーズボールをキーパーにフォローさせる。



ルーズボールは自分でフォロー。

いことがいくつかある。

まず、味方選手をボールを持っている選手できるだけ近寄らせてからスライディングの指示を出すということ。

相手との距離が離れているときにスライディングをしても届かないので意味がない。

また、後ろからのスライディングは、たとえボールに触れることはできても、ボールを持っていた選手に奪い返されることが多いので、あまり意味がない。

しかし、ボールを持った相手選手がゴールエリア付近にいるときには、後ろからスライディングをしかけ、こぼれ球をキーパーにフォローさせるということもできる。

スライディングが決まれば、かなり高い確率でキーパーがフォローに来てくれるので、是非とも試してみてほしい。

他に、重要なのは、味方のスライディングが成功したときのこぼれ球には、できるだけ自分がフォローに行くということだ。

まれに、味方の選手がフォローしてくれるときもあるのだが、あまり期待はできないので自分がフォローするのが一番望ましい。

自分がフォローに行けないような場所にいるときには、なるべく味方のスライディングを成功させ、自分が戻るまでの時間稼ぎをしてやるといいだろう。

自分が直接守るとき

味方に指示を出すよりも確実なのが、自分でボールを奪いにいくことだ。

ここで自分ができることは、スライディング、ショルダータックル、パスカットの三つ。

●スライディングタックル

スライディングに関しては、たとえ自分のスライディングが成功しても、フォローしてくれる味方が少ないので、あまりスライディングをする必要はない。

自分がスライディングをするときは、先ほど説明したように、ゴールエリア付近の相手選手だけにしぼるほうがいい。

うまく後ろからのスライディングが決まれば、キーパーが必ずフォローしてくれるからだ。


ゴールエリアに向かってスライディングをすれば、キーパーがフォローしてくれるのだ。

●ショルダータックル

スライディングの効果があまり得られないフィールド中盤で、相手ボールを奪うには、ショルダータックルだ。

ボールを持っている相手付近でBボタンを押すことによってショルダータックルをすることができる。

ショルダータックルは決まると、ほぼ間違いなくボールを奪うことができる頼もしい技だ。

ショルダータックルをする前には、Bボタンを押しっぱなしで、ボールを持った相手選手に近寄るということを忘れてはいけない。


ショルダータックルは中盤で効果を発揮する。

ボールを目で追っているのでは、非常に無駄な動きが多くなってしまうし、相手のパスにも反応しにくい。

このときBボタン押しっぱなしにすることで、無駄な動きをせずに、ボールに近寄ることができるのだ。

味方のゴールエリア付近でボールを奪い、それでもピンチのときには、とりあえずクリアすることも忘れないでおこう。

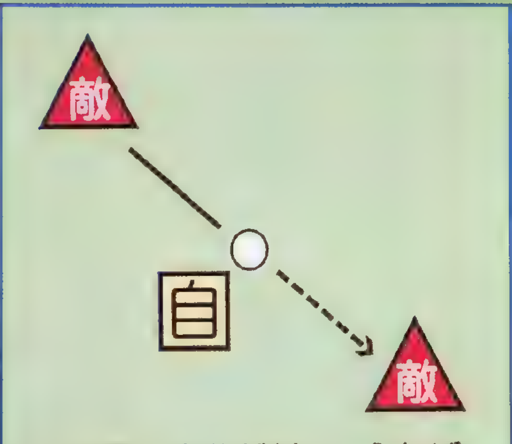
●パスカット

レバーとAボタンを使って、相手のパスをカットすることができる。

これは、自陣で相手選手がボールを持っているときに使える方法で、相手がパスを出したらボールの方向にレバーを入れつつ、Aボタンを押せば、パスを出した直後にカットすることができる。

しかも、味方の選手が近くにいれば、同時にスライディングもしてくれるのでボールを奪う確率は高い。

また、パスを出す瞬間ではなく、出されたパスを途中でパスカットするときには、パスしたボールの軸線上に自分がいき、ボールに触れればいい。



パスの間に自分が割って入れば、ボールをカットすることができる。

相手のボールを奪うところは、他にもトラップした瞬間とか、ロングパスの落下地点などでもボールを奪うことはできるので、試してみるといいだろう。

なんでも自分でやるのかと思う所だが、なんといっても自分は「リベロ」なので、ディフェンスにも積極的に参加しなければならないというわけだ。

以上のようなことに注意してディフェンスをすれば高い確率でボールを奪うことができる。

それでも、キーパーと一対一の状況になってしまったら、それは諦めるしかないので、その分、点を取り返してやることが大事だ。

次回はオフェンスの攻略をしていく予定なので、それまでディフェンスをしっかり覚えていてほしい。

写真はサターン版のものです。

まさにそれへの伏線!



コンシューマで大爆発。その勢いを受け、アーケードに逆移植。もちろん、ただ移し変えただけじゃ〜ないぞ!

担当:アディトシ

モデル2基板を使用し、テクモ初のポリゴン格闘ゲームとして人気を博した「DEAD OR ALIVE」(以下デドアラ)が、昨年10月にセガサターンに移植。そして、その大ヒットが冷めやらぬ今、またもデドアラがアーケードに帰ってきた!名称も「DEAD OR ALIVE ++(プラスプラス)」として。もちろんベースはサターン版のデドアラだ。

一応、知らない人のために説明しておくと、サターン版は当然アーケード版からの完全移植ではあるが、その内容はアーケードそのまんまではなく、技数の追加を中心としたバージョンアップ版となっている。


実はこのゲーム、ジャンプ攻撃も密かに使える。

基本システムを知ってっか?

この機会に初めてプレイしてみようという人のために、デドアラの基本システムを解説しておこう。

このゲームは3ボタンで行うが、左から順にいわゆるG・P・KではなくH・P・Kとなっており、ガードはレバーの後ろ方向で対処する。

で、問題なのがH。これはホールド(つかみ)ボタンと言い、これを押すだけで相手の技を受け流せる「当て身」が可能。全キャラが持っているため、ガード以上の防御法と言っていいだろう。

そこで知っておきたいのが打撃技・投げ技・ホールドの力関係。ホールドは打撃技に強く、投げ技には弱い。そして投げ技はホールドに強く、打撃技に弱い。改めて図にはしないが、つまりは3スクミの関係というわけだ。

とりあえず、これだけは覚えてプレイしてもらいたい。

DATA

DATA
- ●発売日/2月以降予定
- ●ジャンル/3D対戦格闘ゲーム
- ●操作/8—3
- ●メーカー/テクモ株式会社
- ●開発状況/50%

MAKER COMMENT

DOAシリーズ最新作が満を時して(?)登場!(でも「2」じゃないよ)。美麗なグラフィック、抜群の操作性、格ゲーの命とも言えるバランス、どれをとってもシリーズ最高と呼ぶにふさわしい仕上がりを見せています。もちろんあの揺れる胸も健在!期待して待っていて下さい。

2種類のホールド

ホールドは先に書いた、当て身系の「ディフェンシブホールド」(DH)と、投げ技扱いになる「オフェンシブホールド」(OH)の2種類がある。

先にDHについて説明しておくと、打撃技を受け流した後は絶対にダウンがとれず、威力もたいしてない。しかし有利な状況には立てる。つまりDHは防御手段でありつつも攻撃の起点、という感覚で対戦で使っていくといい。

さて、そしてOH。これは言うなれば「つかみ投げ」で、通常の投げ技よりも間合いが広い。それを利用し中間距離で意表を突くように出していくのが有効で、打撃技も出かかり等なら問題なく吸ってくれる。だが当然投げ技には弱く、つかむまでにフレームが掛かるので注意しよう。


OHが成功。これで喜んではいけない。


ダウンはとれないので、この後の選択肢が大切。

コンボ地獄デンジャーゾーン

デンジャーゾーンはホールドと並ぶ、このゲームの特徴的なシステムで、リングの周りを囲んで設置されている赤(もしくは青)い場所がそれだ。

単純に、このゾーンでダウンするとダメージが通常よりも大きい。加えて、その爆風によりキャラが大きく跳ねてしまうので、空中コンボも入ってしまう。自分がそこに追いつめている場合は、当然その相乗効果による大ダメージを狙っていけばいいわけだが、逆の立場の場合は当然具合が悪い。そこで、そうなった場合の回避手段としてあるのが「受け身」。この名称を聞くと「状況によっては受け身しないほうがいいのでは?」と考えてしまう人もいるだろうが、このゲームでは受け身をとって悪いことは1つもない。必ず、ノーリスクで回避させてくれる。できるだけ完璧にとれるようにしておこう。


このままダウンするとデンジャーでやばい。


そんなときこそ着地寸前にH+P+K。これで回避せよ。

新技群の追加!そしてプラスプラスの真の姿とは?

ここまで書いてきたことは、デドアラの基本中の基本。今までデドアラをやってきた人にとっては、釈迦に説法といった感じだろう。そう、本命はプラスプラスはどこがどうバージョンアップしたかということ。

しかし、今のところお伝えできるのは「サターン版を踏襲している」ということだけ。基本的には各キャラごとに、幾つか(サターン版の)新技がつく。これが主なところ。また、ぱっと見は分かりにくいが、アーケード版からあった従来の技も中には書き直され、微妙にモーションが異なっているものもあるので、その辺にもぜひ注目してもらいたい。もちろん、これにプラスしてアーケードならではのどういったフィーチャーが盛り込まれるかがさらに問題なわけで…。申し訳ないが、我々にもまだ知らされていない…。

一応、未確定で直接ゲームには関係ないが、サターン版のオープニングデモはアーケードにも持っていくらしい。また、その際家庭用では倫理的に問題になったかすみの入浴シーンがクリアになるとか…。


サターン版の技に加え、システムも変わるか?



「プラスプラス」とは、ここがクリアになること?

天高く馬肥ゆるトリック野郎たち!



季節柄最適。長野五輪が控える今、やりまくって日本代表を応援しよう!

担当：アディトシ

既に家庭用ソフトとして発売され、特に海外では大ヒットしている「COOL BOARDERS 2 Killing Session」。それを基本とし、アーケードならではのフィーチャーを採り入れたのが、この「COOL BOARDERS~ARCADE JAM~」だ。ポリゴンによる立体感溢れるコースと、ブーストシステムによるスピード感。これらが相まって、実に爽快なスポーツゲームに仕上がっているぞ。

DATA

DATA
- ●発売日/1月29日予定
- ●ジャンル/スポーツゲーム
- ●操作/8—3
- ●メーカー/テクモ株式会社
- ●開発状況/100%

MAKER COMMENT

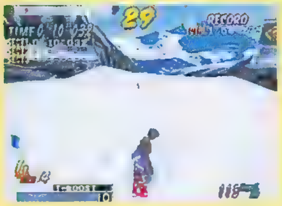
クールボーダーズファンの皆様！（勝手にファンにするな？）お待たせしました。あのど派手なトリックとアドレナリン出まくりのスピード感が今度はアーケードを直撃だ!!業務用ならではの新トリックブースは爽快感抜群で癖になるぞ！1月末から稼働の予定ですのでよろしく！

最重要！新・トリックブーストまでの流れ

このゲームは極端な話、トップをとれるなら、トリックやトリックブーストなどを使わなくてもいい。しかし事実上、それでは楽しめないしタイムも伸びないからクリアも不可能と言ってもいいだろう。


ポイントが近づいた。方向を定め…、

そこで必要なのがレースとして常時早く滑ることに加え、トリックしてブーストゲージを溜め、必要なところでトリックブーストして加速することである。


タメながら滑る。方向転換はもうできないぞ。

流れとしてはまず、時間内にトリックポイント（チェックポイント）に近づく。このとき、スピードはあったほうがいいのでレバーを下に入れ加速しておこう。

そしてポイントに差し掛かる頃になったら、真っ正面にポイントをおき坂に入る前から、Bボタンを押しっぱなしにしレバーで回転方向を決める。


そしてボードが離れる前に、Bボタンを解放。

坂に入ったら、ボードが宙に浮く前にBボタンを放してジャンプ。ここでハイジャンプができたら成功。後は着地までの時間を考えて、レバーをどこかの方向に入れ、同時にCボタンを押す（クラブアクション）。ここはもう、感覚と慣れしかないので最初のうちは成功するかどうかは運に頼るしかない。


レバーとCボタンでアクション！感覚で入力しよう。

もちろん決して簡単ではないので、失敗したくない人はそのまま滑空し、小さなアクションで刻んでいこう。


うまくいけばゲージが二本溜まるときもある。溜まったらストレート等を利用して、ブースト開始。ゲージは次のラウンドに持ち越せないので、そのラウンドで使い切ってしまおう。

トップ意外はクールじゃない！

まずはゲーム概要を説明していこう。

コインを入れ最初にプレイヤーが選択しなければならないのはモード。ノーマル（2コース）とエキスパート（5コース＋α）の2つがあり、当然ノーマルのほうが易しい。

操作はAボタンでドリフト。Bボタンを押しっぱなしでタメ、放せばジャンプ。Cボタンはトリック、そしてトリックブースト発動。


やはり初めてやるなら、ノーマルがお薦め。

クリアの条件はそのコースごとにトップをとることで、プレイヤーは最後尾からのスタートとなる。

またコースにはチェックポイント兼トリックポイントが設けられており、当然時間内に通過しないとダメ。


急なカーブにはドリフト。ボタンの押す長さで角度が決定。

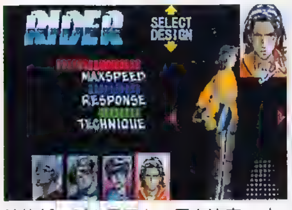
なおこのゲーム(スノボー)の特徴でもあるトリックをまったく決めなくとも、トップさえとればOK。実際それで勝ち抜くのは難しいが、純粋なレースゲームとして楽しむことも可能ということだ。

ちなみにエンディングはエキスパートモードをクリアしたときのみ、アーケードアレンジ版のものが見られるぞ。

キャラは性能だけにあらず！

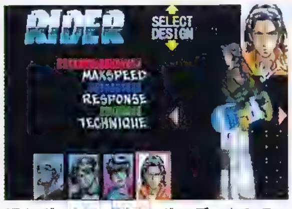
プレイヤーがキャラを選択する際、重要なのは自分にあった性能のキャラを選ぶこと。具体的な性能についてはこのページでは触れないが、選択画面を見てもらえばすぐに分かるはずだ。

しかし、もしキャラが決まってもあわてて決定はしないでほしい。というのも、決めたキャラにカーソルを持っていきレバーを上下に動かすと、ボードとコスチュームを変えることができるからだ。


性能ゲージを見てキャラを決定、する前に…。

しかも、そのデザインは架空のものではなく、今最も人気のあるボードメーカー「バートン・スノーボード」の最新モデル。実際スノーボードをやっている人にとっては、本当、たまらない演出でしょう？

ただし性能の差は出ないので、あくまで個人的な趣味。一応、コースやカーブによっては画面が見にくいところもあるので、雪に溶け込む白っぽいコスチュームは選ばないほうがいいと思うぞ。


服とボードも選択。ボーダーならこだわりたい。



闘い続ける者たちに送る、珠玉のサウンド
すべての闘者たちの魂を揺さぶる炎の旋律。セガサターン版「速攻生徒会」のオリジナル音源を収録。
オリジナルキャストによるナゾの"ナイショ話"を聞いて、君よ! さらに強くなるがいい!!
速攻生徒会
Sonic Council
SOUND TRACKS
2/4 ON SALE
CD:KICA 1206
税込定価¥2,854
速攻生徒会／サウンドトラックス
CONTENTS
①ドラマ1「生徒会室にて」 ②オープニングテーマ ③本多 愛のテーマ ④榊原優子のテーマ ⑤ドラマ2「クラブチッタ主義」 ⑥井伊みかのテーマ ⑦ドラマ3「酒井作品集」
⑧酒井 綾のテーマ ⑨ドラマ4「第1回鉄腕王戦」 ⑩石田保典のテーマ ⑪加藤哲章のテーマ ⑫ドラマ5「箱買い」 ⑬真田梨香のテーマ ⑭後藤久美子のテーマ
⑮ドラマ6「ナオコの時計」 ⑯服部菜桜子のテーマ ⑰宇宙番長のテーマ ⑱ドラマ7「漢の身仕度」 ⑲エンディングテーマ
CAST
本多 愛:折笠 愛／榊原優子:水谷優子／井伊みか:かないみか／酒井 綾:久川 綾／服部菜桜子:松井菜桜子／石田保典:松本保典
加藤哲章:玄田哲章／真田梨香:松本梨香／後藤久美子:渡辺久美子／柴田明夫(宇宙番長):大塚明夫
©小川雅史・新声社
©BANPRESTO 1998
NOW ON SALE▶
CDドラマ
速攻生徒会
KICA 1174／税込定価¥2,854
CDドラマ
速攻生徒会2
KICA 1193／税込定価¥2,854
Distributed by
KING RECORDS

ボォ〜〜ントゥビーワァ〜〜〜アアアァア〜〜イ!!

© SEGA 1997

決められたコースなんて走ってられるか!!なぜかって!?それは俺がハーレー乗りだからさ!!
担当：本物欲しいなあ…スー

最近にわかに盛り上がってきている「アメリカン・タイプのバイク」。街中でハラまで響く爆音を轟かせながら、爆走するライダーを一度は見かけたことがあると思う。その「アメリカン・タイプのバイク」のフラッグシップ的存在である「ハーレーダビッドソン」にまたがり、本場アメリカの大都市ロサンゼルスの街を大爆走できるのが、この「Harley-Davidson&L.A.Riders」だ。

このゲームは、今までのレースゲームとは違う、一風変わったシステムを採用している。どのようなルールなのか早速説明しよう。

こだわりのバイクは5種類!!

操作できるハーレーは全部で5種類ーそのチョイスは、誰もが一度は見たことのあるようなメジャーな車種から、とても貴重なクラシカルな車体まで、幅広くカバーする。

まず、映画「T2」でもお馴染みで、人気No.1といっても過言ではない、FLSTF-FATBOY「ファットボーイ」。1940年代に製造され、いまでは現存する台数の少ない、マニアックな、FL-PANHEAD1948「FLパンヘッド」。90周年記念モデルのFXDWGDYNA-WIDE-GLIDE「ダイナワイドグライド」。フルアジャスタブルの足まわりを装備した、スポーツタイプのXL1200S-SPORTSTER1200-SPORT「スポーツスター1200スポーツ」。アメリカの警察で現役の、FXRP-POLICE-MOTORCYCLE、いわゆる「白バイ」だ。

自分の好みにあうハーレーをセレクトしたら、次はAT（オートマ）か、MT（マニュアル）かを選択。マニュアルの場合は、ハンドルの左手に装備されている、シフトでギアチェンジする。そしてゲームスタート。青い空のロサンゼルスの街並みが目の前に広がる。


「ポリスモーターサイクル」はいわゆる白バイ。現役だ。


ひと味違う「スポーツスター1200スポーツ」。


90周年記念モデルの「ダイナワイドグライド」。


いまではもうほとんど見られない「パンヘッド」。貴重品だ。


T2でシュワルツネッガーが乗っていた「ファットボーイ」。

ナビゲーションシステムがカギ

ゲームスタートすると、まず最初のチェックポイントが、画面左下のナビゲーションシステムに表示される。「ハーレーダビッドソン」のロゴマークがそうだ。今までのレースゲームでは、このチェックポイントまでは、コースが決められていて、制限時間内に走り抜けるといったものが主流だったが、「ハーレーダビッドソン」はこのチェックポイントまで、いかなるルートを進もうが関係ないのだ！といっても、最初のうちはどのルートが速くチェックポイントまで到達できるかわからない。

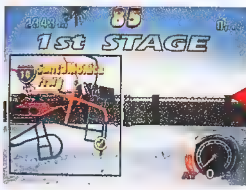
そこで役立つのが、画面左下に表示されている「ナビゲーションシステム」だ。これを見ながら走りつつ、空中に浮いている「道案内矢印」の指示に従っていけば、チェックポイントまで到着できるという寸法だ。この「ナビゲーションシステム」には、細かく路地が表示されているので、慣れてきたら裏路地を通って、最短でチェックポイントに向かってみよう。



また、各チェックポイントはランダムで表示されるので、その時その時で、違ったプレイを求められる。つまり、同じプレイは通用せず、いかにマップを熟知しているかが、カギになってくるのだ。

このゲームのポイントは、全体に感じられる、**「アメリカらしさ」**にある。みんなもプレイして、この独特の雰囲気を味わってほしい。


最初の目的地が「ビバリーヒルズ」の場合もあれば、


「サンタモニカフリーウェイ」の場合もある。注意。

カッコから入れ!!

この「ハーレーダビッドソン」、ゲームにもアメリカンなにおいがプンプンするが、本物のハーレー同様の筐体にも、とても味がある。この筐体にまたがるときは、やっぱり「ソレらしい」格好をしてほしい。

さすがに「ハーレー」をジャージ姿でプレイしてるのをはたから見て、おせじでも「カッコイイ!!」とは思えない。ここはハーレーライダーらしく、「ライダースジャンパー」や、「フライトジャケットのB-3」、「ブーツカットのジーンズ」、「リングブーツ」などを着用してプレイしてほしい。「ライダースジャンパー」の上に「袖無しのジージャン」を合わせれば、それはもうコテコテでイイ感じだ。

「そんな格好しなくてもゲームには関係ないよ」なんてことはいわず、ソレらしい格好でプレイしてみてほしい。この「ハーレー」はそれぐらいしてもいいゲームだと思うし、きっと周りのギャラリーの目も違うはずだ!!

しっかり滑る!速く滑る!ゴールを目指す!

SKI CHAMP.

コースは設定されているが、そのコースは障害物だらけ!
操作ができなきゃ先にも進めんぞ!

担当：ずるずる

気合を入れるべし!!

前作「スーパーG」は、モロに「競技」を意識したスキーゲームであったが、今回のこの「スキーチャンプ」は、もっとハードな場面に直面する「エクストリームスキー」を題材にしたゲームだ。

そのため、レースのような「旗門」は存在せず、ひたすらコースとなる雪上を滑っていくのだ！

その途中には、ジャンプがあったり、障害物があったりさらには分岐までもあるという展開！自分の滑りに酔っているとすぐ～ぐ壁とお友達になれるほど忙しい！

そうならないために、まずは、このゲームのプレイ方法から触れなければならないだろう。用意はいいかな？

曲がるにはどうする？

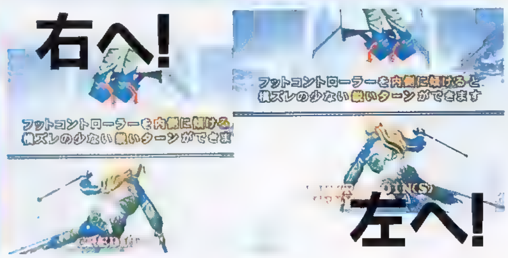
曲がる、ターンする要領は、「スーパーG」と同じ。足場を左右に振ればOK！



さらにするどく曲がるには？

写真のように足場を左に振れば右へターンするし、右へ振れば左へターンする。いたって簡単だ！

問題はこれ！「エッジング」である！これを行うことで、さらにするどく、そしてスピードを落とす（加速だってできる）ことなくターンを可能にするのだ！



小回りだってできるのだ!!

足場を素早く左右に振れば小回りができそうだが、より正確にする方法がこれだ！



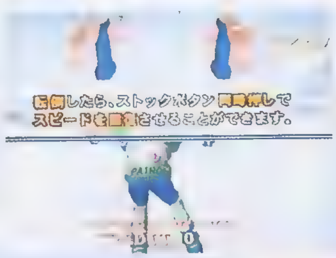
「スーパーG」にはなかった「ストックボタン」を使うことでストックを突くことができる！これに合わせてターンをしていくと…なんと小回りができてしまうのだ！でもねぇ、リズム感のない人はダメかもしれない…。



転んだら加速するべし!!

ミスすれば転ぶこともある。そうしたらこれ！「ストックボタン」を両方押して「漕ぐ」ことで加速をしよう！

また150km以下になったときも使うと加速させられるぞ！少しでも速く滑るために覚えておきたい。



タイプを選んで滑りやすくしよう!

自分の操作によって滑り方を変えることができるが、選ぶキャラクターでも滑りの性質を変えることができる。4人から選ぶが…好みはいる？



流れでコースが分岐するのだ!

このゲームにはステージが全部で5つ存在するのだが、自分が通るのはそのうちの3つのみ。ステージ1をスタートしたら、2回の分岐を経て、ゴールへ到達する。その分岐の仕方を写真を見てまずは理解してみよう。



ルートはこんな感じ。4通りの選び方がある。

ゲーム中に2回分岐が存在するわけだが、その分岐は、レースの流れでどちらに進むのかが決まる。

さあ分岐点へ！自分の苦手なほうにならないことを祈るのみ！



要は、速いやつらが選んだほうへ進む。なので、前を滑っている連中の動きをよ～く見ておいて、どちらにながれていくかをチェックしておこう。

あとはゴールするのみだ！



本格的に始動！まずはコース把握から!!

MOTOCROSS GO!
モトクロスゴー！

コースは一つだが、中身はものすご～く濃い！
マジメに走るならめっちゃ！気合を入れにゃ～!!

担当：するする



上級の流れでコースを見ていこう！

幸いなことに3コースあっても上級を走ればすべてが理解できるという親切なゲーム(要は1コースしかないので)なので、コースを把握するなら上級を走ればOK（簡単に言うなー）。てなわけで今回はここを走ってみましょう！



スタートでGO！この混戦状態の中で接触せずにクリアしたい。

スタート地点はスタジアムの中から。アクセルを明けて一気に加速してGO！

スタートしてしばらくはコース幅も広く走りやすい。だが、ジャンプスポットがあるので気を抜けない。

基本的にはラインに乗せながら素直にジャンプしていく。



トリャー！と声を出したくなるが、走りに影響を出さないこと。

ジャンプをしていく中で気をつけてほしいのは、接地していない時のライン取り。

ジャンプに入ってからは方向転換（空中で少しはコントロールできるらしいが）できないため、それを忘れてジャンプすると…。あ～れ～！ラインからどんどん離れていく～！ってことに！



分岐を下へ。下は右から左へ曲がる。左がかなりキツい。

そういったつまらないミスをしないために、まずコースの形を覚えることと、さらにどこにどんな大きさのジャンプ台があるかを知っておかなければならない。

そういったところをチェックしていくと、そのラインの組み立ては、ジャンプの着地地点から始まる。



アウト側から入りたいところ！中央の凸に気を付けろ！

ジャンプしている部分がカーブになっていて、カーブの出口で着地するような時は、特に気を付ける必要がある。

空中でクリッピングポイントを通過させつつ出口へ抜けていきたい。



そのあたりを実践できるのが最初の部分にある大きな左へのカーブだ。

着地後、ライン弧をきつくすることなく走り抜けられるかがポイントとなる。



さあスピードアタック！少しでも高くしたいね！

その応用となるのが先の見えない（確認できない）カーブでのジャンプだ。これはやはりやりこんで、その曲がり具合を知る必要があるだろう。



ジャンプしながらカーブを抜けるのはそんな感じだが、接地しながらのカーブも大変。



スピードアタック後、右ヘターンをして上へ－やや左寄りへ－

カーブしているところの路面がフラットであればなんともないのだが、ダートのレースでそんなやさしいことはまずないので、普通の走り方では速く走れなくなることも覚えておきたい。そのあたりに触れてみよう。

まずカーブのところの地形からチェックしていく。

フラットなのか、凸凹があるのか。注意したいのはその凸凹の形だ。



うわっと川の中へ…。ここへ入らないようにインをキープだ－

往路の中盤にある左へのカーブで、コースの中央付近に凸があるのを思い出せるだろうか。

そこのカーブの抜け方について少し書いてみたい。



ストレート部分で大ジャンプへ。しっかりスピードを出してね！

凸になっている部分を壁にしてコンパクトに曲がれると、結構具合がいい。そう走るにはそれなりの作業が必要になる。

例えば、カーブへの進入。しっかりアウト寄りから入り、ふくらまないことが重要。



折り返し戻る－中級のスタート地点を通過！

もしアウト寄りから入れないとカーブのインに寄ることは難しくなり、コースの中央付近にある凸に乗り上げることになる。その結果、その凸からジャンプして大外へ－

こうなったらタイムを縮めるどころの話ではなくなる。

いかにこうならないようにつとめるかがポイントとなる。



逆からだと広いところから狭いところへ…。ライン取り重視！



そういったコースの起伏も覚えつつ走って、ラインを作っていくと、ただ単純に走るよりももっと効率良く上達すること間違いなしだ。



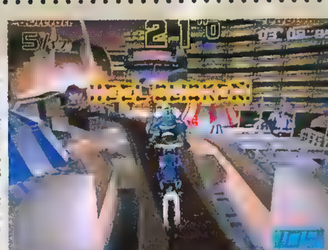
遺跡を出るとジャンプ－タイムを気にしつつ飛ばせ－っ！

それ以外では、バンク状になったカーブの走り方。スピードを生かすのなら鋭角に曲がるラインで走り抜ける（バンクを登りつつ）のが良い。

単純なカーブでも気を使うところがいっぱいある。その1つとして、横に川が流れている部分が挙げられる。

実際にその部分を走ってみるとわかるが、遅くなるのだ。となればそうならないよう、そのギリギリを走るべきだ。

その走りは、往路でも復路でも使うので忘れずに！



先の見えないジャンプへ－おりゃ～！左寄りで進むぞ！

ラインを作る上でもっと注意してほしいのは、かなり大きな範囲で考えていくこと。これは先が見えないとか、

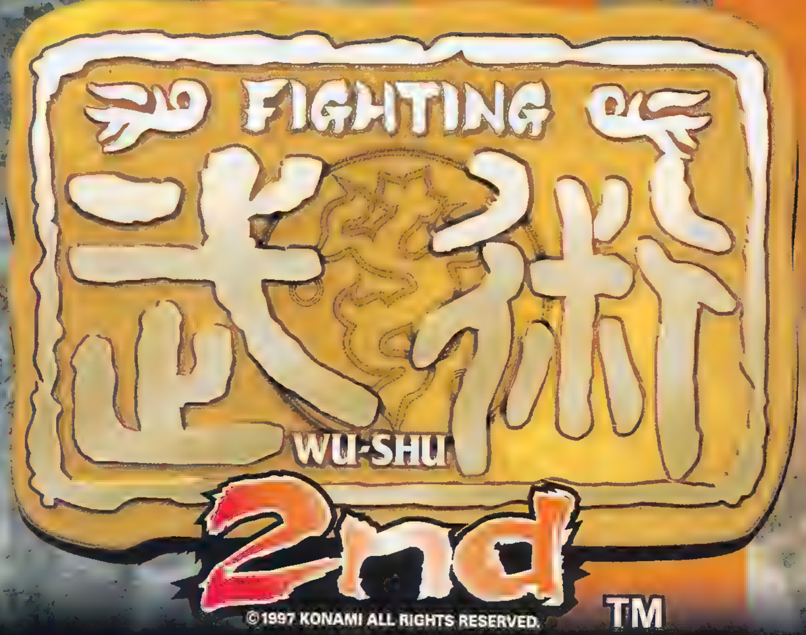


ゴール－上級はタイムも厳しいのでミスを許されないぞ！

ジャンプがいくつも続くところで、いくつかのイベントを1つの流れとして覚えていくほうが、速く走るためには効率が良いからである。

結局のところ全体を1本のラインに仕上げていくことになるのですけどね－

2ndのすべてがここにある



見た目のインパクトが一番！ この辺がセカンド！

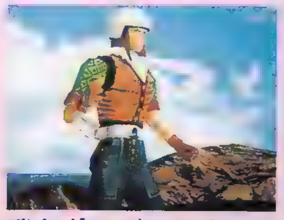
「ファイティング武術」のバージョンアップ版として、以前から話題になっていた「ファイティング武術2nd」が遂に稼働し始めた。当然、気になるのはそれに伴った変更点。このページではそれをまとめてみた。

まず、ビジュアル的なところは左のカコミに譲るとして、動かして真っ先に気付くコマンド入力の受け付けが以前より厳しくなったことだろう。厳しくなったというよりも、本来あるべき形に戻したと言った感じで、例として一番顕著なのが、⇧⇨と⇦⇧⇩⇧⇨のあやふや（⇦⇧⇩⇧⇨を入れると⇧⇨とかぶる）だったところがきっちりとしたこと。それに連携はちゃんと目押ししないものがある。

既に言わずもがな。前あったコスチュームは当然リニューアル。プラス、Kボタンによるかなり奇抜なデザインのコスチュームが、この2の売りとも言える。


ニューコスチューム

自キャラが勝ち、リプレイがあり、その後にとるキャラの決めポーズ。この視点がKボタンを押すとキャラの左から、Pボタンを押すと右からカメラが狙うようになるぞ。


勝ちポーズの視点

全部というわけではないが、幾つかのステージが新しくなった。もともと美麗なグラフィックに特殊効果も加わったので、さらなる臨場感を演出している。


ニューステージ

これはちょっと目を凝らさないと分からないかも…。絶招技で勝つと、今までは〝絶〟の文字が画面一杯を占めていたが、2からは色んな文字が出るようになった。



絶招フィニッシュ

戦略に影響するぞ！



なにはともあれスピード選択をしないと始まらない。

2での変更点は、そのインパクトからビジュアルにばかり目がいくが、個々のキャラクターの戦略に影響する変更点も多い。

全体システムで変わったところは、ゲームスピードの選択ができるということ。ご存じのとおり、前作ではタイマーで徐々にスピードが上がるというものだったが、これで統一されることになった。プレイスタイルにもよるが、素早い技を多く持っているキャラは〝ターボ〟で闘ったほうがいいだろう。

また武術ゲージについては、前作よりも格段に早く溜まるように調整されている。

その他はキャラごとの変更点ということになるが、たいていのキャラが、次のような共通のテーマに沿った変更点を受けている。

①投げ技のダメージ変更

中には低くなったものもあるが、前あったものはだいたい威力が高くなっている。加えてコマンド投げも多くなった（ゲーム全体で）。

②絶招技の追加

後の各キャラのページをチェックしてもらえばいいが、当然新技が幾つか追加されている。そして絶招技は必ず1個以上増えているはず。

③浮かせ技の追加

前から強力な空中コンボを持っていたキャラは別として、ほとんど狙えなかった（浮かすことができなかった）キャラは、たいてい〝浮かせ技〟が新技の中に含まれている。

それに伴い空中コンボも、前作では考えられないようなものが入るようになった。全体的にキャラの浮き方が高くなっており、キャラによっては絶招技さえも簡単にコンボに組み込めるぞ。


どんなキャラでも、それなりのコンボが入るはず。


うまく浮かすことができた。ゲージがあれば…、


響なら絶招技を叩き込んでもいい。減りも凄い。

基本性能にかげりが…



2ndからの新技がほかのキャラと比べて明らかに少ない星。中では孫娘から受け継いだ下段技である坐圧腿に期待が集まるが、これも発生が遅く、ヒットしてもダウンを奪うだけ。追い打ちが入るわけでもなく、それほど使えるものとはいえない。

それよりも、新たに加わった絶招技が面白い。この絶招技、見た目は発生が遅く使いにくそうだが、実は発生の前の踏ん張りモーションが払いの特性を持っているのだ。この間に相手が打撃技を出してくれば払いが成立し、その戻りに麟朱陰浄風がヒットするという案配になる。つまりは、当て身技のようなものと思っておけばいい。武術ゲージが光ったら、相手の攻撃を受け流す選択肢として使ってみよう。

新技が頼りにならないのなら継承技で…ということになるわけだが、こちらも弱体化した点が多い。何といっても、今まで下よろけ技として重宝してきた寸腿(⇧⇧K)、連掌寸腿(P⇩K)といった下段技が、カウンターヒットしないとよろけなくなったのが痛い。浮かし技の天仰鶏独立（⇨K＋G）は健在だが、踏ん張られたときの連続ヒットは狙えなくなっている。

特殊移動を連続して入力すると、疲れてしまうおじいちゃん。もう体力の限界なのか…？

坐圧腿	⇧⇦Ⓚ+Ⓖ	連肘彎弓射虎	⇦ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ
彎弓射虎	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	翻身掌	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
閃通臂	⇨ⓅⓅⓅ	麟朱陰浄風	⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

八極町空手部再始動!?



2ndの響を見てまず最初に気づくこと、それは浮きの高さがアップしていることだろう。この変更点はほかのキャラも共通だが、浮かすチャンスが多い響にとっては特に大きな意味がある。立ちPから相変わらず連続ヒットとなる連撃昇天肘を中心に、積極的に浮かしを狙っていこう。

新技で注目したいのは、三戦かまえとそこからの派生技だ。三戦かまえの特徴は、そのモーション自体が払いを兼ねている点。払いに成功すれば、その後の派生技を確実にヒットさせることができる。

払い後は、三戦虎口でダウンを奪うのがベスト。払いを見てから判断する余裕があるので、払いが成功していなかったら三戦鉤突きからの派生で刻んで…なんていうことも十分に可能だ。

飛び鉄槌落とし	⇧Ⓟ	三戦虎口	三戦かまえ中⇨Ⓟ
三戦かまえ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	三戦鉤突き	三戦かまえ中Ⓟ+Ⓚ
連続逆突き	ⓅⓅ	三戦破砕壁	三戦かまえ中Ⓟ+ⓀⓅ
連続水月打ち	⇦⇨Ⓟ⇦Ⓟ	三戦三段諸手打ち	三戦かまえ中Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ
昇天回転横猿肘	⇩ⓅⓅ	転身十三手	⇧⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
昇天回転廻し蹴り	⇩ⓅⓅⓀ	転身十三手(打撃)	⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

もしかして兄弟子越えた？



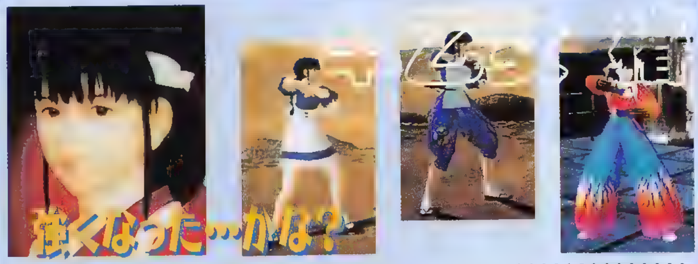
色んな動きはできるが、今いちそれを勝利につなげるのが難しかった小虎だったが、遂に強力な決め手を手に入れた。それは空中コンボ。浮かせ技は沈身昇脚(⇧⇧K)。コンボは羅漢神撃か三連昇脚がお薦め。もちろん絶招技の猛虎天震把も簡単に組み込むことができる。また猛虎天震把は、前作は1発目だけ寝ている状態の相手に当てることができたが、何と今作では2発目も当たるようになったのだ。



このヒットマークで確認。ダウン攻撃としてもいける。

虎口捶	⇦⇨Ⓟ	左（奥軸ずらし）	独立勢中⇧
双掃手	⇩Ⓟ+Ⓚ	右（手前軸ずらし）	独立勢中⇩
独立中の移動		転身斜方捶	⇧Ⓟ⇧Ⓟ
前	独立勢中⇨	四連捶背勢	ⓅⓅⓅ⇦Ⓟ
後	独立勢中⇦	羅漢掌撃倒	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

強くなった…かな？



椿の強化された点としては、しゃがみ状態からの体当が浮かし技になって空中コンボが狙えるようになり、袈裟打に関しても上段ガード崩し技へと変更されて、ガードを崩してから中連肘当など出の早い攻撃へと繋げていくことができるようになった点。

とはいっても、2ndになって強化された部分もあれば当然として弱体化してしまった所も残念ながらある。

中でも下段攻撃の要であった二段下段当てがダウン技でなくなってしまったのは手痛い変更点。その代わりといっては何だが、新技の水面蹴りは相手をダウンさせられる下段攻撃なので、代用として十分に使ってはいける。これ以外では中連肘当掌底顎打が条件に関係なく連続ヒットしなくなっているので注意。

切手	⇦Ⓟ+Ⓚ	風車	⇨⇨ⓅⓅⓅ
水面蹴り	⇧Ⓚ+Ⓖ	半月円心風車	⇦ⓅⓅⓅⓅ
連当顎蹴り	ⓅⓅ⇨Ⓚ	舞円流手重ね	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
連顎崩当	Ⓟ⇨Ⓚ		



強すぎたので反省して帰ってきました

ノーマル武術ではダウン技、浮かせ技、さらにはコンボなどにも恵まれ、間違いなく最強の格闘家であった。しかし、頂点に立っていられるのもつかの間、2ndでは新技も増えたが、それよりも弱体化した技のほうが多く挙がるだろう。

増えた技は計4つ、内3つが絶招技。厳密にいえば、2つで1つの技となる絶招技も含んでいるので、計「3つ」の技が追加されたと捉えてもらいたい。

打撃の絶招技がなかったが、2つ追加。1つは補助站樁からの打撃絶招技。補助站樁入力でちょいとバックステップ。そのモーション中にPを押すと、強烈な正拳を上段に放つガード不能技の1つだ。

もう1つの絶招技は、なんと15発ものパンチを繰り出す千手観音怒髪天貫拳だ。攻撃判定を見てもわかると思うが、中段スタートなので割と心強い。さらに1発目がヒットすれば"14"発目までは確実にヒットする。が、ここに難点が1つある。

一番ダメージの大きい部分、つまり最後の中段技は絶対にガードされてしまうということだ。1発目から14発目まで確実な連続技だが、一番肝心なダウンを奪える技がつながらない。これは結構致命的といえる。派手だが多用せず、最後の決め手として使うのが正解だ。

転身払手	⬀Ⓟ	補助站樁	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
千手観音怒髪天貫拳	⇨⬀⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	打不死不打	補助站樁中Ⓟ



待望の浮かし技が追加!

前バージョンでは、技性能の点でイマイチだった刹那だが、この2ndで大幅なパワーアップを果たしている。

まずは、浮かし技の逆鎌切り。継承技の跳ね上げ掌底(⬁P+K)から連続で繰り出されるアッパーで、1発目で浮いても、2発目のみヒットでも空中コンボが狙える。つなぎも早いため、1発目ヒットで踏ん張られても、2発目が連続ヒットになるのがおいしい。今まで単発の跳ね上げ掌底からは大したコンボが狙えなかっただけに、かなりの強化ポイントといえるだろう。

また、連続跳ね上げ掌底打ちからも連続掌底逆鎌切りへの派生がついている。これで、立ちPからの連携がさらに充実したことになる。浮かしからの追い打ちとしても使い勝手がいいぞ。

肘撲殺	⬁Ⓟ	円月二連	円月突き蹴り中Ⓚ
挑発	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	釘打払い蹴り	座り時ⓀⓀⓀ+Ⓖ
掌底横蹴り二段	ⓅⓅⓀⓀ	突胴上段蹴り	⇦ⓀⓀ
連続掌底逆鎌切り	ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅ➡Ⓟ+Ⓚ	雷掌連打通天閣	⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
逆鎌切り	⬁Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	絶招挑発	⇧⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
突き返し胴上段蹴り	⬁ⓀⓀⓀ		



さらにキレがよくなった蹴り技

ノーマル武術では、何かが欠けていたのか、今一つその強さが発揮できなかった。しかし、それも今日まで…。セカンドでは新技を多数引っ提げ、「この技が前作にあれば良かったのに」的な技を覚えて帰ってきたのだ。

これで立ちガードが安定だとは言わせない

新技の1つにあたるのが、相手のガードを崩すことができるガードブレイク。この技の存在で、立ちガードで待っている相手も楽に崩すことができる。

ヘッドスライディングというお笑い技(!?)も追加された。そのほかではフェイク。フラミンゴを構え、その後いずれかの入力をすれば、その状態から攻撃することも可能。強力な武器の1つになる。

ヘッドスライディング	走り中Ⓟ	フェイクコンボファーストロー	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖから入力)⇩Ⓚ
フェイク	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	フェイクコンボセカンドミドル	(ファーストから入力)Ⓚ
アンチ・スピア	⇦⬃ⓀⓀ	フェイクコンボセカンドロー	(ファーストから入力)⇩Ⓚ
ダブル・ローキック	⇩Ⓚ➡Ⓚ	フェイクコンボサードハイ	(セカンドから入力)Ⓚ
スピンスマッシュ	Ⓚ⇨ⓀⓀ	フェイクコンボサードロー	(セカンドから入力)⇩Ⓚ
トリプル・スピア	Ⓚ⇨Ⓚ➡Ⓚ(右足前)	フェイクコンボファイナル	(サードハイから入力)Ⓚ
トリプル・ピンポイント・ロー	Ⓚ⇨Ⓚ⇩Ⓚ(左足前)	コリアン・ハリケーン	⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フェイクコンボファーストハイ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖから入力)Ⓚ		



伝説の樹の下ってかあ?

数多くの新技が追加された花月。ここではその中でも重宝しそうなものを紹介しよう。

まずは双手砲。相手との軸をずらしながら両腕で中段の打撃を繰り出すこの技、威力が高いうえにダウンを奪うことができるぞ。

跳び蹴りの騰空二起脚も使える。この技は中段→中段の2段連続技で、ダウンを奪うことができる。威力もなかなかのものだ。

コンビネーション系の技では、裏旋馬形脚がお薦め。前者はカウンターヒットで連続技になり、3段目のキックで相手を浮かせることができるので、振り向き攻撃からの空中コンボを狙うことができる。

絶招技も増えている。既存の絶招技、龍頭箭疾歩のパワーアップ版の蓄勁龍頭箭疾歩と投げ技の龍門双把の2つだ。

双手砲	⬃Ⓟ+Ⓚ	裏旋連手後旋腿	⇦⇦ⓅⓅⓅⓀ
猴形燕舞	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	裏旋馬形脚	⇦⇦ⓅⓅⓀ
猴形燕舞砲	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+ⓀⓅ	孔燕連手後旋腿	⬁Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓀ
猴形飛脚	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	孔燕旋手馬形脚	⬁Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ
猴形後転身	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	縮腰蓄勁	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
猴形燕舞後転身	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+ⓀⓀ+Ⓖ	蓄勁龍頭箭疾歩	縮腰蓄勁中Ⓟ
騰空二起脚	騰空飛脚中Ⓚ	龍門双把	⇨⬀⇩⬁⇦Ⓟ+Ⓖ



素早い技は増えたけど…

小柄な身体を生かし、素早い動きから固有技、連携技を繰り出すのが特徴となるスコーピオン。しかし、このキャラには重大な欠点がある。

攻撃発生の早い連携技を数多く持ってはいるが、そのほとんどが上段攻撃になっているということ。その難点は2ndになってもあまり解消はされていない…。

2ndで計7つの技が追加されたわけだが、内6つは連携技。残りの1つは相手が背後にいた場合のみ出せるようになった技である。

で、追加された6つの連携技だが、その内容はすべてPからKに派生する技、それらは上段と下段の2種類に派生するようになっている。つまり、理想の連携となる中段と下段の2択を迫ることができないのだ。ここが苦しい…。

ブガチョフズ・コブラ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	コンボ・ディランダール・シュート	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ
コンボ・ディランダール	ⓅⓅ Ⓟ	コンボ・ディランダール・シュート・ロー	ⓅⓅ⇦Ⓟ Ⓚ
ディランダール・シュート	ⓅⓀ	ゲイブリエル・アッパー	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
ディランダール・シュート・ロー	Ⓟ Ⓚ		



ケツに頼れない…?

最初にお伝えしておかなければならない…。最強とも思われた絶招技、黒虎爆臀靠がガード不能技でなくなってしまった…。当然と言えば当然だが、使っている側からすれば何か悲しい。

ま、その代わりと言っては何だが、投げコンボが新しくついた。始動の"つかみ"から幾つかの選択肢があるが、ここは1つ廻背～頸倒夷通～漆黒を決めたいところ。

実際、威力に伴ってコマンド受け付けは結構シビア。つかみから最後まで、形態を確認せずに一気に正確に入れてしまわないと出ないぞ。

さて打撃技では、舞槍裂抄に注目したい。これは貴重な浮かせ技で、コンボとしては羅漢神撃が全発入る。高度が合わないときはディレイで対処するようにしよう。

剛火泰弾	走り中Ⓟ	卑下断石	つかみ中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
扇張掌	⇦⇨Ⓟ	脊破絞	つかみ中⇖Ⓟ+Ⓖ
舞槍裂抄	⇖Ⓟ+Ⓚ	廻背	つかみ中⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
裏旋風	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	頸倒夷通	廻背中⇧Ⓟ+Ⓖ
亀甲破爆	⇩⇖⇨⇖Ⓟ+Ⓖ	膝黒	頸倒夷通中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
つかみ	⇨Ⓟ+Ⓖ	冥背復招落	⇨⇖⇧⇘⇦⇗⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓖ



キックボタンのカラーはちとエグイ…

コブラの新技は特殊移動を絡めたものが多いことが特徴。斜め前方に移動するダッキングや、後方に身をかわすスウェーバックがなかなか使える。

特にダッキングから繰り出すダッキング・ティー・ソークは、中段打撃で相手を浮かせることができるので、積極的に狙っていきたいところだ。

コンビネーション系の技では、コンボ・ミドルキックが追加された。連続攻撃のこの技、ミドルキックをダブルミドルキックに派生させることもできるぞ。

また新投げのラッシングエルボーとダウン技のカウ・ロイも威力が高く、使いやすい。

絶招技では投げ技のシャトル・ニープレスが追加された。相手の体力の半分近く奪えるこの技、ストライクコブラとの2択として使っていこう。

カウ・ロイ	⇧Ⓚ	コンボ・ミドルキック	ⓅⓅ⇗Ⓚ
スエーバック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	コンボ・ダブル・ミドルキック	ⓅⓅ⇗Ⓚ⬈Ⓚ
ダッキング	➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	コンボ・ターニングエッジ	ⓅⓅ⇖ⓀⓀ
コンボ・スピン・ソーク	Ⓟ⇦ⓅⓅⓅ	ダッキング・アッパー	➡Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
ダブル・ミドルキック	⇘Ⓚ⬈Ⓚ	シャトル・ニープレス	⇨⇨⇙Ⓟ+Ⓖ
ターニングエッジ	⇗ⓀⓀ		



ついに祖父を超えた…か?

見てのとおり、新技が多く追加されている蘭芳。特に連続技が充実し、下段を含むものは使い勝手がいい。

中でも注目したいのが脚掌。2発目のパンチが通常時の立ちPと同じ扱いになっており、そこから立ちPスタートの連続技につなぐことができるようになっている。

一方、継承技のほうは弱体化したものが多い。祖父の星と同じく寸腿(⇗⇗K)、連掌寸腿(P⇩K)がノーマルヒットでよろけなくなったほか、天仰鶏独立(⇨K+G)や坐圧腿(⇗⇗K)も、よろけ時間が短くなり、連続技を狙うことができなくなった。

蘭芳は、2ndで大幅に戦術を切り換える必要があることは間違いない。継承技に頼らず、新技を使いこなして勝利をつかもう。

挑発	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	打突来来	ⓀⓅ	頭撃滅弧	Ⓟ+ⓀⓀ+Ⓖ
連掌鞭	ⓅⓅ Ⓟ	虎撲手	Ⓚ Ⓟ	鉤連脚	Ⓟ+ⓀⓀ
連掌暗破	ⓅⓅⓅ Ⓟ	跆脚崩捶	Ⓚ Ⓟ	転意闔脚	Ⓟ+ⓀⓀⓀ
連掌暗破旋腿	ⓅⓅⓅ⇩ⓅⓀ	崩捶討覇	Ⓚ⇨Ⓟ Ⓟ	七寸蓮脚	Ⓟ Ⓚ
連進蹴腿	ⓅⓅⓅ⇨ⓀⓀ	脚掌	ⓀⓅ	扇脚蓮釜刃	ⓀⓀ
二連鞭	Ⓟ+ⓀⓅ	蓮華脚	ⓀⓀ	扇脚蓮突	ⓀⓅ
連掌十字手	Ⓟ Ⓟ	蓮雅脚	ⓀⓀⓀ	蓮環掌	ⓀⓅⓅ
連肘三掌	ⓅⓅⓅ Ⓟ	蓮華単鞭	ⓀⓀⓅ	起臥劉	Ⓟ+Ⓖ
大星天肘	ⓅⓅⓅ ⓅⓅ	蓮華単鞭	ⓀⓀ Ⓟ	履翔意	Ⓟ+Ⓖ
連肘十字手	ⓅⓅ Ⓟ	蓮華探馬	⇦ⓀⓀ⇨ⓅⓅ	乱舞輪劇蹴麗覇	Ⓚ+Ⓖ
星進脚	ⓅⓅⓅⓅ Ⓚ	蓮華旋腿	ⓀⓀ Ⓚ	乱舞輪劇蹴麗覇・烈烈	Ⓚ+Ⓖ
翻身単鞭	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	十流旋獄	ⓅⓀ	乱舞輪劇蹴麗覇・恋恋	Ⓚ+Ⓖ
双羽	ⓀⓀ	十流旋破	Ⓟ Ⓚ		

アメリカ ステージ攻略!

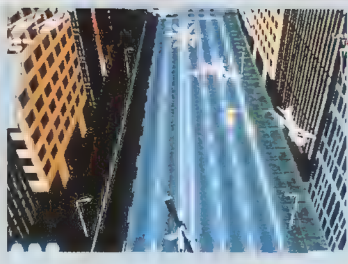
前回に引き続き、エキスパート前半ランダム面のうち、アメリカコースの2面を攻略する。もちろんパターンは、初級コースにも流用可能だ。活用してほしい!

担当:善之字元帥



ニューヨークステージ(アメリカコース1面)道中

高層ビル地帯から海へと抜けていく、ニューヨークステージで注意すべき敵は、イントルーダー編隊。このステージに出現するイントルーダー編隊は、5機程度で隊列を組み、画面上部から弾を撃ちつつ突進してくる。対処法としては、編隊の全滅にこだわらず、画面の一番下をゆっくり一方向に移動するとよい。イントルーダーは、画面下部まで降りてくると弾を撃たなくなるので、体当たりをおそれず、常に小刻みに移動し続けること。



イントルーダーは、画面最下部では弾を撃ってこない。体当たりを恐れるな!

それではこのステージの要注意地点を紹介していこう。

●**高層ビル地帯**

このステージは、開幕直後からしばらくの間、高層ビルの谷間を進んでいくことになるが、この場所では空中物と平行して、道路を戦車が走行している。このゲームでは、地上物にロックしてしまうと、たとえ射撃線上に空中物が重なっても弾が当たらないため、空中物を撃とうとしたとき、ロックを地上物にとられ、思うように空中物を破壊することができない。そこで、ここではあえて空中物を無視して、地上物を最優先に破壊していくといい。空中物の撃つ弾を画面下部にへばりついて小刻みに動きつつ避け、なるべく戦車を優先して倒すよう心掛ければ簡単だ。

このときに出現する空中物は、前述のイントルーダーと小型ヘリのエクスプローラーだが、撃ち漏らして体当たりされてもかまわない(パワーダウンするだけでミスにはならない)ので、敵弾だけをよく見て進んでいこう。



空中物を狙うのは二の次。まずは地上物を破壊しよう。

●**ブラックホーク+ザコ地帯**

高層ビル地帯を抜けると、画面中央から大型ヘリのブラックホークがゆっくり降りてくる。この大型ヘリは、降りてくるときに正面に大量の弾をバラまき、その後、4WAY×2を射撃→移動を繰り返すだけの動きだが、このときザコのエクスプローラーが絡むのでなかなか難しい。ここでは、エクスプローラーは無視し、ブラックホークを先に倒してしまうことを考えよう。

具体的には、出現と同時にブラックホークにロックオンし、画面の左側へと移動、その後、ブラックホークの撃つ4WAY弾だけを見て、小刻みに右方向へ移動していくと避けやすい。ザコのエクスプローラーは、自機を狙う単発弾を撃つだけなので、壁際に追いつめられないように小刻みに移動し続ければ、決して当たることはない点がポイントだ。

ブラックホークを倒してしまえば、後はボスまで問題ないが、自機にコブラ以外のヘリを選択していると、破壊力が足りず、ブラックホークを倒すまでに時間がかかってしまう。アパッチとガンシップを使用している人は要注意だ。



エクスプローラーの単発弾に気をつけつつ、ゆっくり移動するのがポイントだ。

ステージボス:サラトガ

ニューヨークステージのボス・サラトガは、計11門の砲台を装備した潜水艦である。プレイヤーはサラトガの左舷から接近し、主砲を破壊すればステージクリアとなる。

さて、各砲台の攻撃パターンについては、左図を参照してもらうとして、実際にボスと戦う際の注意事項を説明しよう。

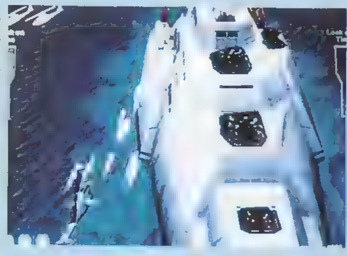
●**砲台Ⓐ**

サラトガの艦橋側部についている砲台Ⓐ(計4門)は、自機を正確に狙う単発弾を撃ってくる。このうち、左舷の2門については、ボス戦序盤で倒すことが容易だが、問題は右舷の2門。右舷の2門は、艦橋部分の死角に隠れているため、序盤に倒すことは不可能。よって、最終局面で主砲と同時に戦うことになる。

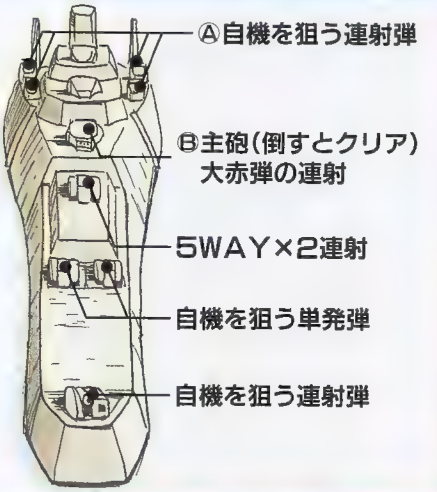
●**砲台Ⓑ(主砲)**

左舷から攻撃する際に、見えているのに唯一ロックできない砲台が主砲である。この主砲は、高速の赤弾を連射してくるが、射撃自体は単調で、弾幕の回避はさほど困難ではない。問題は、主砲と同時に出現する中型ヘリのマングスタと、艦橋右舷の砲台Ⓐ2門。このうち、砲台Ⓐ2門は、主砲が攻撃を始める前からロックすることが可能なので、とにかく先に倒してしまおう。

砲台Ⓐを倒し、主砲と1対1になったら、左右から現れるマングスタを優先して倒しつつ主砲に撃ち込めば、問題なく倒せるだろう。



主砲が攻撃を始める前に、サラトガ右舷の砲台を破壊しておきたい。

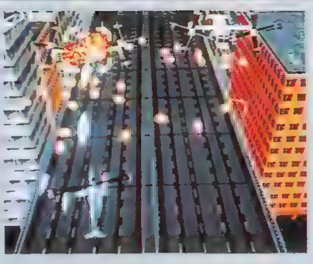


シカゴステージ(アメリカコース2面)道中

高速道路→鉄道線路上→高速道路と舞台を移す、シカゴステージの要注意地帯は、全部で3カ所。順を追って説明していこう。

①オスプレイ2機地帯

ステージが始まると、左→右の順で、大型輸送ヘリのオスプレイが登場する。このヘリは、非常に遅い弾を広範囲にまき散らすタイプの攻撃をしてくるので、長い間画面に残しておくと非常に厄介な敵となる。そこで、ステージ開始直後に画面左へと移動し、左側のオスプレイを速攻で倒してしまおう。



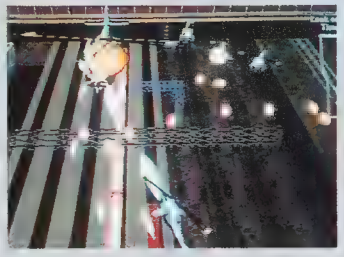
オスプレイは、片側の速攻破壊がポイント。まずは左側を倒してしまおう。

②ブラックホーク+エクスプローラー地帯

高速道路から降りて画面が右にスクロールし、しばらく進むと、中央から大型ヘリのブラックホークが降下してくる。このヘリも例によって耐久力が高く、放っておくと大赤弾を連射してくるので、早めの対処が望まれる。しかし、左右からは小型ヘリのエクスプローラー編隊が出現するので、ロックの維持が難しい。

ここは、エクスプローラーは無視し、ブラックホークにロックし続けるのが正解。ブラックホークは、一度降りてきてしまえば、しばらく攻撃してこないので、左右のエクスプローラーが撃つ弾にのみ注目し、小刻みに画面左側へとかわしていこう。

このとき、ブラックホークの両脇についている速射砲が動き出したら要注意。大赤弾の連射が始まる合図なので、正面から移動し、側面から撃ち込むようにしたい。



ブラックホークにロック。まわりのエクスプローラーは無視したほうがかえって安全。

③イントルーダー×5→左右にマングスタ地帯

ブラックホークを倒すとすぐに、画面中央からイントルーダー編隊と、左右にマングスタ編隊が現れる。この場所は、イントルーダーと交戦している間にマングスタ編隊の弾幕に囲まれ、逃げ場を失ってミスするケースが多い場所で、かなりの難所。よって、イントルーダーを適当にあしらい、マングスタが出そろったあたりで、ボムを使って切り抜けることをお薦めする。

それでもボムを使わず切り抜けたいという人は、とにかくイントルーダーを画面上部で処理し、マングスタ編隊と絡まないようにすること。その後のマングスタ編隊は、画面中央寄りの機体から、右↓左→右…という具合に、数を減らしていくといいだろう。マングスタは単発弾と2WAYを交互に撃ってくるが、一定周期で撃ちやめる瞬間があるので、その隙を見逃さずに切り返すのがコツだ。

シカゴステージは、この場所さえ抜ければ、ボスを含めそれほど難しい場所は存在しないので、ここでボムを使い切ってしまっても問題ない。ケチって死ぬよりはよほど現実的なので、この場所はボムを使うほうがお薦めだ。



ボムポイント。無理してノーボムで抜けようとするより、確実にボムを使うこと。





ゼロガンナー

ステージボス:パワードスーツ隊

再び舞台を高速道路上に戻すと、核ミサイルを強奪して逃走中のトレーラーから攻撃を受ける。このトレーラーは扇状に弾幕を展開してくるが、弾速も遅く、かわすのにはそう苦労しない。砲台部分をロックし、早めに片づけてしまおう。

トレーラーの砲台部分を破壊し、走行不能にすると、いよいよ真打ちのパワードスーツ隊が登場する。このパワードスーツ隊は、全部で6機から構成されているが、そのうち一番大きく、色の違うものが隊長機である。その他5機のパワードスーツは、動き回りながら自機を狙う単発弾を繰り返すだけだが、時折自機を狙う連射弾を撃ってくることもあるので、1機ずつていねいにロックし、まずは小型パワードスーツを全滅させることを念頭に置こう。

小型のパワードスーツを全滅させると、ボスの攻撃モードが以下のように変化する。

①左へ移動して10WAY×2
②右下へ移動して並列の狙い弾を連射
③左へ移動して拡散弾
④中央へ移動して並列弾(反時計回り)
⑤右上へ移動してパラパラと狙い弾
⑥左上へ移動して⑤
⑦右上へ移動して拡散弾多数
(①へ戻る)

パターン自体が複雑なので、覚えるのが難しいと思う人が多いかもしれないが、実はこの中で、特に覚えておかなければならないものは2つ。他の弾はそれほど速くはないので、見てからでも十分に避けられるはずだ。

そこで、まず注意しなければならないのが、②の並列弾。この攻撃は、ボスが画面右下で停止すると撃ってくるので、ボスの移動に反応して画面右上へと移動してしまおう。



攻撃②。ボスが右下にきたら、自機は右上へと移動しつつ回避。

次に注意するのは、④の回転並列弾。今度はボスが画面中央で停止したら撃ってくる。この弾は反時計回りに旋回するので、ボスにロックをつけたまま、自機も反時計回りに回ってしまおう。このときなるべくボスに密着し、撃ち込みの破壊力を上げておくこと。



攻撃④。ボスが中央に止まったら、ボスの周りを旋回しつつ撃ち込む。

この2つを覚えてしまえば、このボスに負ける要素はほとんどない。選択機体の破壊力にもよるが、パターン⑤のあたりで倒せるだろう。

お詫び：前号で告知いたしました「鉄拳DIGITAL IMAGE COLLECTION」は都合により発売延期となりました。

ドジ虎じゃねえてば デジ虎アートの時代なの。

平成10年4月入学生願書受付中

入学案内書 無料

体験入学・説明会無料開催



学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校 (CG-ARTS協会認定)

YAG 代々木アニメーション学院

(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員
日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員

大阪校10周年

65万円入学 しかも**祝金**

年間学費65万円でご入学できます。

10万円を贈呈

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも「H10年3月までの出願者に10万円贈呈」

さらに 2年次は40万円で進級できます。

[大阪校設置学科]

アニメーター科(修学2年) デジタル ペイント・アーティスト科(2年) CGアニメ・ゲーム科(2年) エンターテインメント・ノベルズ科(2年) マンガ・コミックプロ養成科(1年) 声優タレント科(1年)

新設

- ゲーム・デザイナー科(2年)
- アニメ監督コース科(2年)
- 背景美術監督コース科(2年)

(平成9年3月卒業生の就職・デビュー率)

98.74%の実績校

良くて安いメディア芸術教育

新設・改設学科へ全校で65万円入学。

H10年4月 新設(東京校)

アニメ音響監督コース科(修学2年)
SFX監督コース科(2年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)

H10年4月 改設

デジタルペイント・アーティスト科(修学2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)

※ここに掲げた新設・改設の学科へは、設置校であればどこにでも65万円で入学できます。

マズ見て聞く、それからでも遅くない

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校	名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
2/8(日)	2/8(日)	2/22(日)	2/11(祝)	2/22(日)	2/1(日)	2/11(祝)	6/21(日)	2/8(日)	2/8(日)	2/22(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	北見市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市
8/2(日)	7/12(日)	10/4(日)	11/1(日)	8/22(土)	8/23(日)	2/22(日)	2/8(日)	11/15(日)
新潟市	長野市	松本市	金沢市	富山市	福井市	高山市	宇都宮市	横浜市
7/19(日)	8/19(水)	10/10(祝)	2/8(日)	8/25(火)	8/26(水)	8/27(木)	2/11(祝)	7/26(日)
千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市	松江市
7/19(日)	7/5(日)	9/13(日)	8/28(金)	6/21(日)	2/8(日)	8/14(金)	8/21(金)	2/15(日)
松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
2/15(日)	8/20(木)	8/16(日)	8/16(日)	8/19(水)	2/22(日)	8/28(金)	8/24(月)	

夜間部 開校

夕めし付き

平成10年5月東京校・大阪校 願書受付中

夜間部・専科/設置学科

1. ゲーム・クリエイター専科(東京/大阪)
2. CGクリエイター専科(東京/大阪)
3. インターネット・クリエイター専科(東京/大阪)
4. アニメーター専科(東京/大阪)
5. アニメーション演出専科(東京/大阪)
6. コミック専科(東京/大阪)
7. ノベルズ専科(東京/大阪)
8. シナリオ・ライター専科(東京)
9. トレンディ・イラスト専科(東京)

夜間部・専科要項

- 修学年限 1年6ヶ月
- 授業日時 毎週1回 PM6:30~8:30

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

見学随時 事前にTELを

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円・特育生36万円 支給!

寮完備・保証人!

- アニメーター科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)
- ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
- マルチメディア・クリエイター科(1年)
- アニメAVオペレーター科(2年)
- 声優タレント科(1年)
- SFX特撮科(2年)
- ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ミュージック・アーティスト科(2年)

ピシャリ

キャリスマップ CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ

ただいま診察ブック進呈中(無料)、診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-1 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に) FAX 0120-310-595(才能すごくいい)

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催 予定)

新人声優・才能発見!!

東京・大阪・福岡開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ




The Future Is Now
SNK
『操り人形』の悲しき宿命。
宿命という重い十字架を背負い、
壊帝ユガの『操り人形』として生きる女、色。
その宿命とは、半陰の女として半陽の男と契りを交わし、
ユガの新しき肉となるべき子を宿すことであった。
やがて、半陽の男とおぼしき剣士が現れる。
剣士の名は、覇王丸。
色は剣をとり、覇王丸を捕らえるべく動き出した…
色
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月
新生 サムライスピリッツ、見参。
心奪われし傀儡「色」
流　儀：二刀流である以外不明
武器銘：陰魔輪(おんまりん)
陽神輪(ようしんりん)
生年月日：6月6日(生年は不明)
出生地：恐山 洞窟内の祠
侍魂
SAMURAI SPIRITS
TM
HYPER NEOGEO64
©SNK 1997
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です
株式会社エス·エヌ·ケイ 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



NEOGEOはSNKの商標です
NEO GEO
The Future Is Now
SNK
発売元
ブレイジングスター
BLAZING STAR
TM
惑星間戦争、勃発！巨大な"悪魔"を撃て!!
衝撃の超リアルCGシューティング、ネオジオに登場!!
開発元
YUMEKOBO
夢工房
©YUMEKOBO 1998



●プラサカプコン(富津店)〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】●プラサカプコン(横須賀店)〒238神奈川県横須賀市若松町2-30-0100【モアーズシティー内4F】●プラサカプコン(相模原店)〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】●プラサカプコン(座間店)〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】●プラサカプコン(山室店)〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】●プラサカプコン(高岡店)〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】●プラサカプコン(魚津店)〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y² FACTORY内ゲームコーナー】●メルヘンランド(美濃店)〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】●マジカルカプコ(豊田店)〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】●キッズパーク(豊田店)〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】●キッズカプコン(青木店)〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】●プラサカプコン(安城店)〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】●メルヘンランド(弥富店)〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】●プラサカプコン(アクティ)〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61●プラサカプコン(コスモタワー店)〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング·メールボックス番号224●メルヘンランド(岸和田店)〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】●ビバ·サーカス(熊取店)〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】●プラサカプコン(AP店)〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ·タカシマヤ3F】●ビバ·サーカス(桜井店)〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】●メルヘンランド(可部店)〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS
大好評をいただいているシークレットファイル。ただいま《マーヴル VS. カプコン》を準備中です!!

新CDレーベル「SULEPUTER(セルピュータ)」第1弾!!
「私立ジャスティス学園」オリジナルサウンドトラック
98年1月29日発売決定!! <2,100円(税込)>

●好評稼働中!!● | **CAPCOM FAX 通信** FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/



《私立ジャスティス学園》シークレットファイル取扱店 ●**プラサカプコン(野幌店)**〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(本荘店)**〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●**カプコサーカス**〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●**カプコステーション(三条店)**〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(三条店)**〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●**カプコステーション(十日町店)**〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(見附店)**〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(白根店)**〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(黒埼店)**〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●**メルヘンランド(分水店)**〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(十日町店)**〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(取手店)**〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●**メルヘンランド(岡部店)**〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(会津店)**〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(船引店)**〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●**プレイタウン(サンルート店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(茂原店)**〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®

<AM事業本部>
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

<カプコンソフト情報>
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
February 2.28 1998
No.215
平成10年2月28日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第6号通巻215号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)8921
特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22444-2/28　©SHINSEISHA 1998　Printed in Japan　T1122444020549